Aufbauspiele
Von Zoo Tycoon bis Sims Ville:
Alle Neuheiten 2001 im Vergleich!

Jedi Outcast
Die Macht der Quake-3-Engine:
Als Jedi-Ritter gegen das Böse!

08/2001 DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300
sfr 9,90 hfl 12,… öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-



PC Games DVD

Max Payne

EXKLUSIV! + TRAILER!
PC Games enthüllt die letzten Geheimnisse der Programmierer: Slow-Motion-Effekt genau erklärt!

Diablo 2: Lord of Destruction
Riesige Eiswelten, neue Charaktere: Das Add-on im Test auf 8 Seiten!

Im Heft: Das Original
Tomb-Raider-Film-Poster
im Großformat

Pool of Radiance 2
Umfangreicher und schöner: Baldur's Gate 2 vor dem Sturz?

Die Völker 2
Amazonen und Pimmons besiedeln die Festplatten: besser als Siedler 4?

Résistance
Von PC Games erstmals enthüllt: Commandos komplett in 3D!

Operation Flashpoint
Tipps für Rekruten und Offiziere: So überleben Sie den Krieg um Everon! Mit präzisen Karten!

Helden leben lange. Legenden sterben nie.







LEGENDS of Might and Magic™

NEW WORLD COMPUTING™



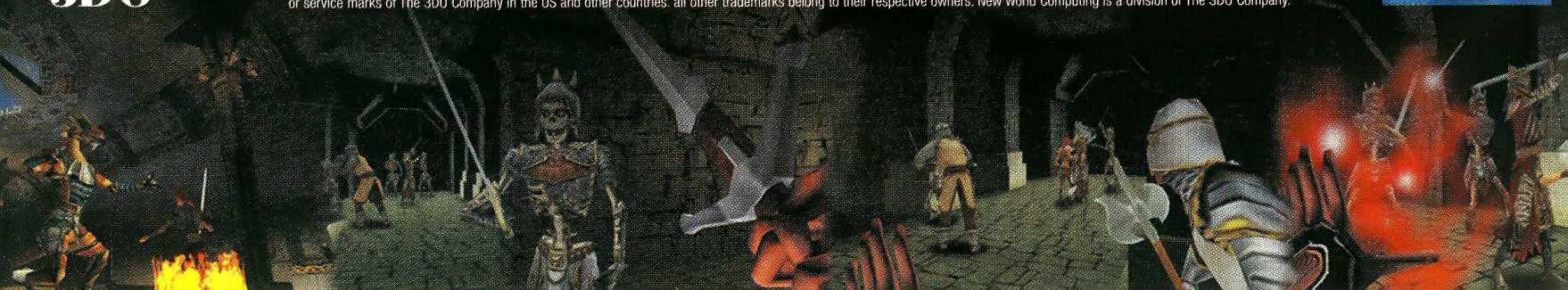
http://www.de.infogrames.com

3DO™

Back to the roots! Sniper Rifle, Impact Hammer und Rocket Launcher bleiben heute kalt. Echte Männer ziehen mit Streitaxt, Armbrust, Feuerball oder dem legendären Excalibur durch das Land. Kämpfe mit bis zu 16 Spielern in ultimativen Schlachten und zeige den anderen, wo der Hammer hängt. Be a hero. Become a legend.



© 2001 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Legends of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing , and their respective logos, are trademarks and/ or service marks of The 3DO Company in the US and other countries. all other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.



Verflixt & zugenäht!

Mittwoch, | 06. Juni 2001

Murphys Gesetzessammlung ist um einen Paragraphen reicher: Eine versehentlich verschobene Datei war schuld dran, dass auf der Heft-CD der vergangenen Ausgabe ausgerechnet der exklusive und auf dem Titelblatt extra hervorgehobene **Max Payne**-Trailer fehlte (bei der DVD-Ausgabe war alles korrekt). Das tut uns sehr Leid. Wir entschuldigen uns bei allen Lesern für dieses Versehen und versprechen Ihnen, dass wir alles tun werden, damit solche Zwischenfälle nicht mehr vorkommen. Wir haben so schnell wie möglich reagiert: Wer nicht länger warten wollte, konnte sich den Film kurz nach Erscheinen des Heftes auch von www.pcgames.de herunterladen. Natürlich liefern wir Ihnen den spektakulären Trailer mit dieser Ausgabe nach – passend zur großen Titelstory (startet ab Seite 50).

Freitag, | 08. Juni 2001

Es gibt Dinge, die kriegt nur PC Games: Von unserem Besuch bei Jowood im österreichischen Ebensee bringen wir eine spielbare Vorabversion des **Industriegigant 2** mit. Was wir davon halten, lesen Sie ab Seite 28.

Montag, | 11. Juni 2001

Murphy zum Zweiten: Wer Rüdiger Steidles lobende Worte im Testbericht zu **Conflict Zone** gelesen hatte, wunderte sich zu Recht über die Wertung von 60 %. In Wahrheit kassierte das Echtzeit-Strategiespiel satte 84 % – ein mysteriöser Layoutfehler hatte sich eingeschlichen. Wer sich bislang noch nicht für **Conflict Zone** entscheiden wollte, kann jetzt also doch noch zugreifen.

Freitag, | 15. Juni 2001

Die Redaktion sagt „Danke!" für die durchweg positive Resonanz auf den in PC Games 07/01 beigelegten Einkaufsführer im Westentaschenformat. Natürlich erreichen uns auch Anregungen, wie sich das Booklet noch verbessern ließe – wir geben uns Mühe, damit Sie bei der nächsten Auflage noch mehr Nutzwert bekommen.

Mittwoch, | 20. Juni 2001

Redaktion, Layout und Druckerei sind vorgewarnt, Nacht- und Wochenendeinsätze eingeplant: Wenn die Testversion von **Commandos 2** doch noch eintrifft, muss alles wie am Schnürchen klappen. Beinahe stündlich wird bei Eidos in Hamburg und bei unseren Schwestermagazinen in England und Frankreich nachgehorcht. Immer noch nichts! Dabei sind die Fans längst auf den 29. Juni eingestimmt. In den letzten Tagen gab es bereits vage Andeutungen („Ich würd nicht mehr damit rechnen ..."), die aktuelle Release-Liste bringt die Gewissheit: Verschiebung aufs dritte Quartal 2001 – also irgendwann zwischen Anfang Juli und Ende September. Bei aller Enttäuschung: Ähnlich wie Blizzard bleiben auch die Pyro Studios ihrer Philosophie treu und geben ihr „Baby" erst dann aus den Händen, wenn es fertig ist.

Freitag, | 22. Juni 2001

Unsere Redaktions-Cineasten sind sich einig: Das eigentliche Highlight des **Tomb Raider**-Films ist Angelina Jolie. Weil das so ist, bringen wir die Oscar-Gewinnerin jetzt ganz groß raus – im DIN-A2-Format: Auf der Rückseite des Original-Filmposters, das dieser Ausgabe beiliegt, zeigen wir die Aktrice in ihren besten Szenen, verpackt in einen Wandkalender, der Sie zuverlässig Tag für Tag bis Jahresende begleitet.

Einen heißen Juli und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



www.black-star.de
SOFTWARE TYCOON
DER SPIELEMANAGER
www.software-tycoon.de


SOMMER 2001
PC CD ROM
BLACKSTAR

Inhalt 8/2001

Aktuelles

Reportage

Vorschau

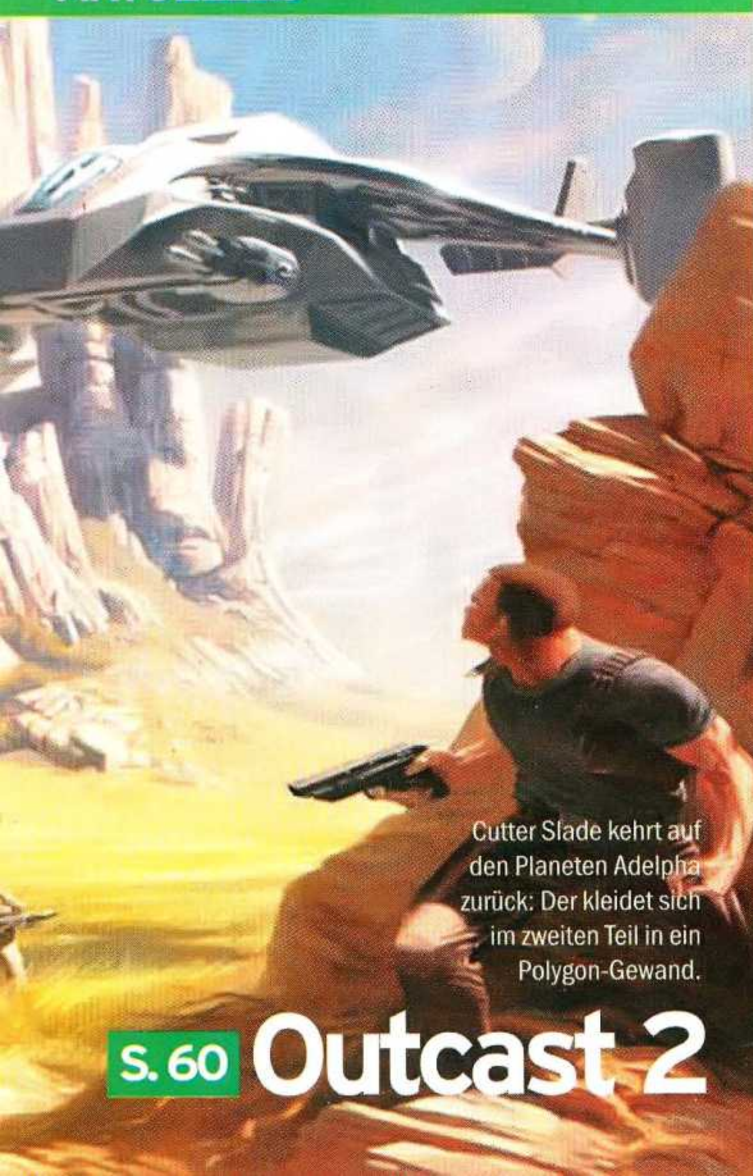


Pool of Radiance 2

Warum **Pool of Radiance 2** selbst **Baldur's Gate 2** in den Schatten stellen könnte, lesen Sie in der ausführlichen Vorschau zum Rollenspiel ab Seite 66.

Test

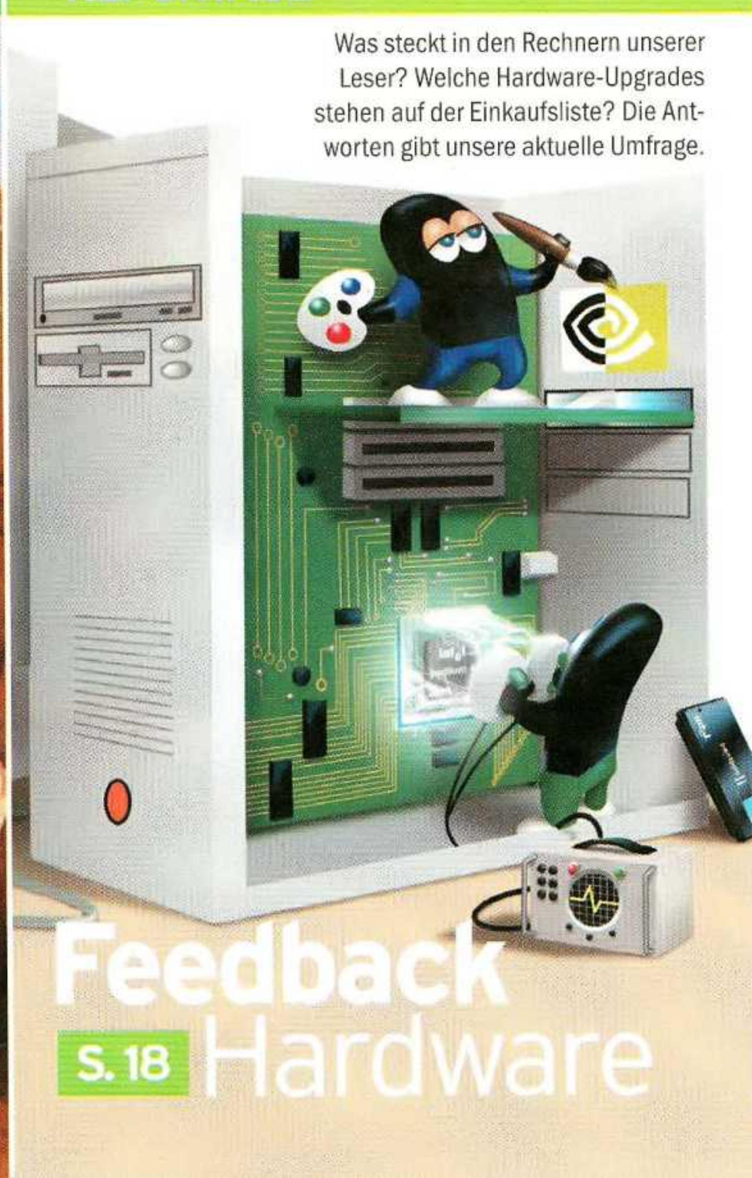
AKTUELLES



Cutter Slade kehrt auf den Planeten Adelpha zurück: Der kleidet sich im zweiten Teil in ein Polygon-Gewand.

S. 60 **Outcast 2**

REPORTAGE



Was steckt in den Rechnern unserer Leser? Welche Hardware-Upgrades stehen auf der Einkaufsliste? Die Antworten gibt unsere aktuelle Umfrage.

S. 18 **Feedback Hardware**

VORSCHAU



In der Titelstory erklärt PC Games die bestgehüteten Geheimnisse der Max-Payne-Entwickler – den Slow-Motion-Effekt, Spielablauf, Waffen und vieles mehr!

S. 50 **Max Payne**

Tipps & Tricks



Die Völker 2

Können Jowoods **Völker** die mächtige **Siedler**-Konkurrenz im zweiten Anlauf schlagen oder bleiben sie erneut zurück? Die Antwort gibt's im PC-Games-Test auf Seite 98.

Hardware

Service

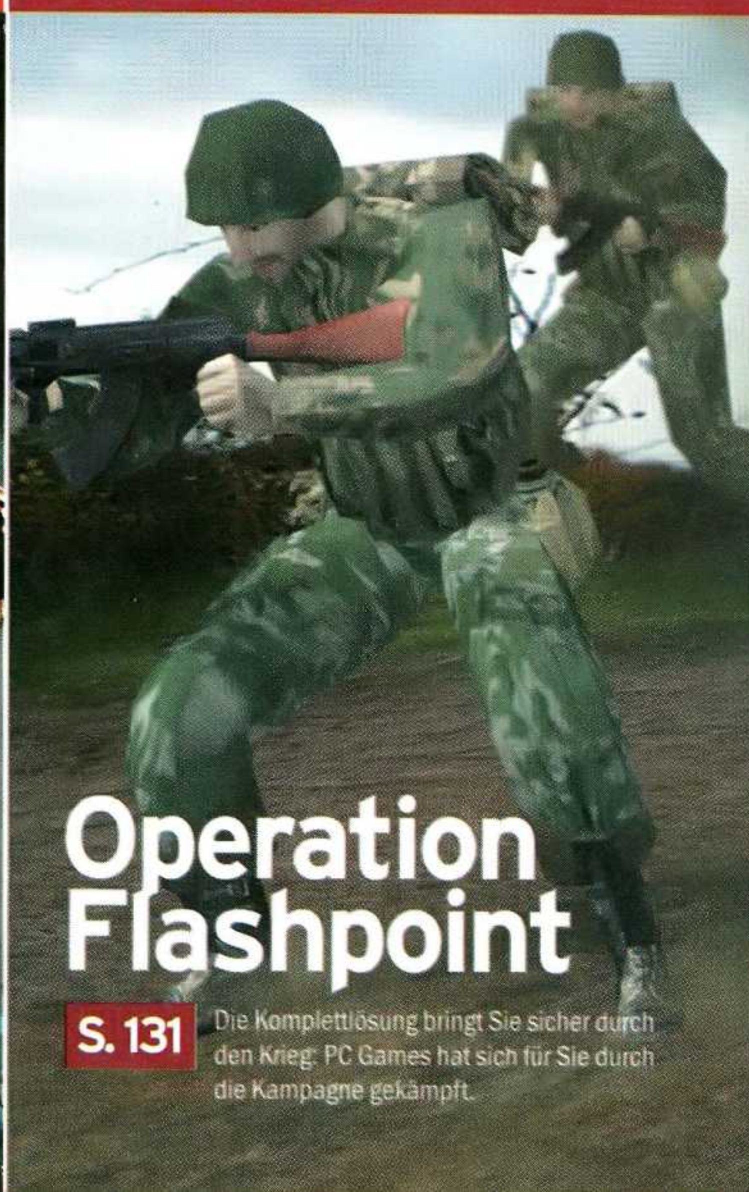
TEST



Assassine und Druide treffen sich in der Unterwelt zum Showdown mit dem Höllenfürsten. Wir waren für Sie dabei.

Diablo 2 Add-on S. 86

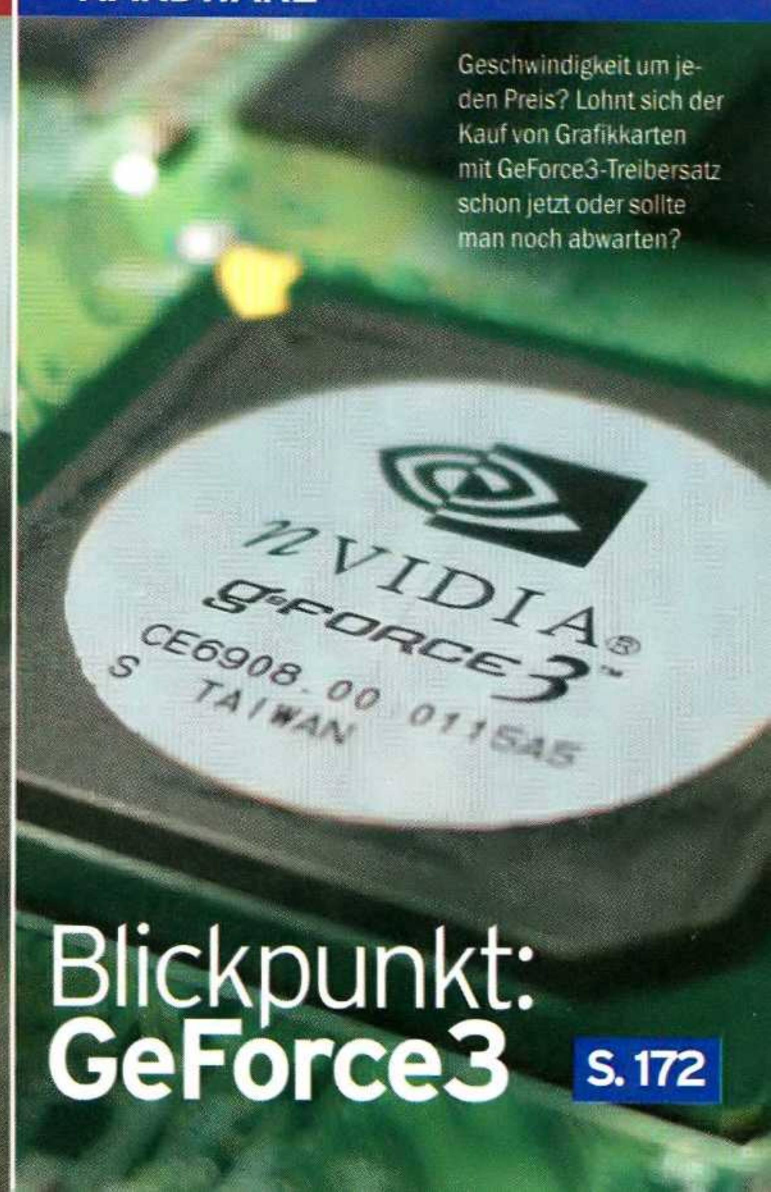
TIPPS & TRICKS



Operation Flashpoint S. 131

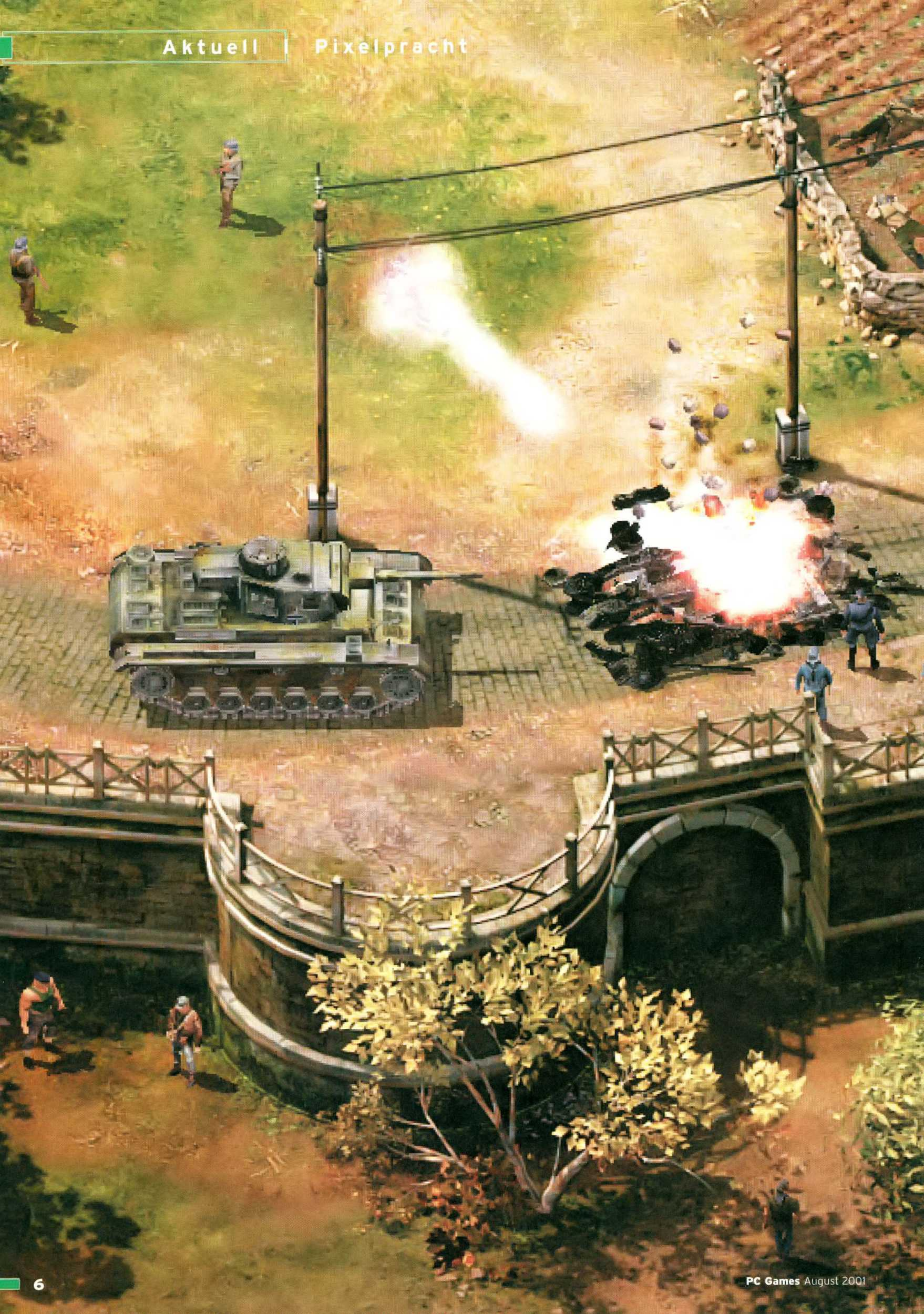
Die Komplettlösung bringt Sie sicher durch den Krieg: PC Games hat sich für Sie durch die Kampagne gekämpft.

HARDWARE



Geschwindigkeit um jeden Preis? Lohnt sich der Kauf von Grafikkarten mit GeForce3-Treibersatz schon jetzt oder sollte man noch abwarten?

Blickpunkt: GeForce3 S. 172





Commandos 2

Um die Wartezeit bis zum Erscheinen des Taktik-Krachers zu verkürzen, präsentieren wir Ihnen in diesem Monat einen extragroßen Screenshot aus **Commandos 2**. Die Auflösung des Shots, der wie immer direkt aus dem Spiel stammt, beträgt 1.280x1.024 Bildpunkte und zeigt eine komplett herausgezoomte Ansicht. Die deutschen Panzer, die hier vom Gegner gesteuert werden, können Sie im fertigen Spiel übrigens selbst fahren und gegen die feindlichen Landser einsetzen. Derzeit entfernen die Entwickler noch die letzten Bugs und feilen am Playbalancing, spätestens im September soll das Spiel in den Handel kommen.

Entwickler .... Pyro Studios Anbieter ....Eidos

...nterstütze ich meine Verbündeten?
...ch einen Minotaurus?
Soll ich mich zurückziehen, wenn ich angegriffen werde?
Muss ich Gebäude errichten und einen Falkenschlag abfeuern?
Würde ein Bündnis mit den Fremen mir zum Sieg verhelfen?
Könnte ein Sandwurm hier meine Truppen angreifen?
Soll ich meine Einheiten für Angriff oder Verteidigung einsetzen?
Welche der 33 Karten soll ich auswählen?
Soll ich einen Kampf im Ozean-Paradies von Caladan anzetteln?
Sollte ich lieber Saboteure oder Flammenwerfer ausbilden?
Werde ich jemals den Thron des Imperators besteigen?
Wie kann ich auf einem Sandwurm reiten?
Soll ich die Rolle der noblen Atreides übernehmen?
Kann ich mich durch das eisig...



Westwood STUDIOS

"Emperor - Battle for Dune" Interaktives Spiel © 2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Emperor - Battle for Dune" und "Dune" sind Marken der Dino De Laurentiis Corporation. Der "Dune"-Film™ & © Dino De Laurentiis Corporation. Lizenziert von Universal Studios Licensing. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

ALS COMMANDER ERWARTET MAN ENTSCHEIDUNGEN VON DIR. SOFORT.

ma Draconis kämpfen?

Soll ich die hinterlistigen Harkonnen anführen?

Soll ich für die heimtükischen Ordos kämpfen?

Brauche ich weitere Spice-Fabriken?

Brauche ich die Klon-Technologie der Tleilax?

Spiele ich gegen menschliche Gegner oder den Computer?

Soll ich einen "Rush" versuchen oder erst meine Basis aufbauen?

Kann ich es riskieren, das industrielle Ödland von Geidi Prime anzugreifen?

Mit welchen Turmgeschützen kann ich meine Basis verteidigen?

Sollte ich diese Kampagne besser mit einem Freund angehen?

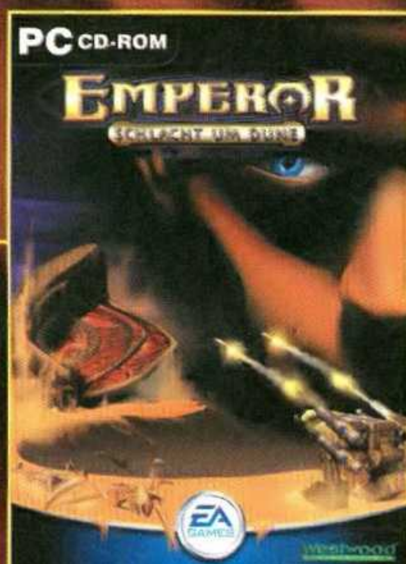
ich meine Bodentruppen besser in Sicherheit bringen?

ich auf einen überraschenden Luftangriff vorbereitet?

ch mich mit den mutigen Sardaukar verbünden?

ich eine Kobra-Kanone?

Emperor - Die Schlacht um Dune™ ist das erste Strategiespiel, in dem du alle Entscheidungen selbst treffen und deine Kampagnen von A-Z selbst planen kannst, bevor du mit dem eigentlichen Spiel beginnst. Wie nie zuvor musst du in diesem von Westwood entwickelten 3D-Spiel dein strategisches Können beweisen! Das dürfte dir bei deiner ersten Entscheidung helfen – der Entscheidung für Emperor.



Rechte vorbehalten. Westwood Studios, Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ und Westwood Studios™ sind Electronic Arts™-Marken.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Flashpoint lässt Spielerherzen höher und Pazifisten die Hände über dem Kopf zusammenschlagen.

Es ist schon spannend, durchs Gras zu robben, während ringsherum die Kugeln pfeifen. Wenn plötzlich ein gegnerischer Soldat um die Hausecke biegt, zucke ich vorm Monitor zusammen und drücke panisch den Mausknopf. Sekunden später haucht ein weiterer Feind sein digitales Leben aus. Operation Flashpoint ist nicht nur ein brillantes Actionspiel, es ist auch eine der realistischsten Kriegssimulationen. Zu realistisch? „Philly" im Forum auf www.pcgames.de wendet sich jedenfalls ab: „Das ist so realistisch, das grenzt ja schon an Kriegsverherrlichung!" Und in der Tat fallen getroffene Gegner nicht einfach um, sie stürzen mitten im Lauf röchelnd zu Boden und bleiben blutüberströmt liegen. Aber anders als manche Genrekollegen lässt Flashpoint die Spieler nicht in die Rolle eines strahlenden Helden von Rambo-Format schlüpfen. David Armstrong ist vielmehr ein ganz normaler Soldat, der aus heiterem Himmel in einen schrecklichen Krieg hineingezogen wird. Seine Erfahrungen und Ängste dokumentiert er immer wieder in seinem Tagebuch, das der Spieler zwischen den Missionen lesen kann. Statt Säbelrasseln zeigen die Zwischensequenzen oft die menschliche Seite des Konflikts. Markige Sprüche oder glorifizierende Gewaltszenen wie im ultrabrutalen Soldier of Fortune sucht man vergebens. Dass Operation Flashpoint nicht in Kinderhände gehört, sollte jedem klar sein. Dass sich viele von der Thematik abgestoßen fühlen, ebenfalls. Letztendlich muss aber jedem bewusst sein, dass Flashpoint nicht mehr sein will als ein packendes Spiel. Genauso wie mir wohl die meisten darin zustimmen würden, dass Der Soldat James Ryan ein spannender Film ist – und trotzdem würde wohl niemand Steven Spielberg als Kriegstreiber bezeichnen. Für mich hat Codemasters' Actionspiel den gegenteiligen Effekt: Statt Heldentum zeigt es die Schrecken des Krieges. RÜDIGER STEIDLE

DIABLO 2

Unmut durch Patches

Fast schon traditionell spaltet Blizzard das Lager der **Diablo 2**-Fans mit den Patches 1.07 sowie 1.08. Von den zahlreichen Änderungen der Charakterfähigkeiten sind vor allem hochgezüchtete Barbaren und Zauberinnen betroffen , die im Schwierigkeitsgrad „Hölle" praktisch nicht mehr alleine zocken können. Das liegt an den nun erheblich stärkeren Monstern, die fast alle gegen bestimmte Arten von Magie oder gar physischen Schaden resistent sind – Teamplay ist nun Pflicht. Fans riefen sofort eine Petition (Bild) ins Leben – mit Erfolg: Schon am nächsten Tag entschärfte Blizzard mit einem serverseitigen Update den Schwierigkeitsgrad, die umstrittenen Änderungen der Charakterklassen bleiben jedoch bestehen.





Restoration of Diablo 2

To: Blizzard Entertainment

Click Here to Sign Petition

DEUX EX 2 / THIEF 3

Unreal 2 für Denton

Mit **Deus Ex 2** und **Thief 3** kommt gleich bei zwei Fortsetzungen die brillante **Unreal 2**-Engine von Epic zum Einsatz. Das Entwicklerstudio Ion Storm Dallas ist bestens mit der Technologie vertraut, basierte doch **Deus Ex** auf der ersten **Unreal**-Engine.





OUTCAST 2

Adelpha, wir kommen!

Auf der E3 wurde **Outcast 2** noch nicht gezeigt, doch das Projekt vom belgischen Appeal-Team kommt gut voran. So soll die neue, nun polygonbasierte Grafikengine verschiedene Tageszeiten und Wettereffekte darstellen können und ausgiebig Gebrauch von der T&L-Technik der Geforce-Serie machen.

DRAGONFARM

Drachenzüchter gesucht



Die Entwickler von Soft Enterprises beschreiben **Dragonfarm** als „Pokémon mit Drachen". In einem Fantasy-Reich züchten Sie die schuppenhäutigen Sagengestalten zu unschlagbaren Kampfmaschinen heran, die Sie dann in hübschen 3D-Gefechten gegen die Schützlinge Ihrer Computerkonkurrenten oder menschliche Mitspieler antreten lassen. Weihnachten soll es so weit sein.

COMMANDOS 2

Warten auf den Green Beret



Der Termin stand seit Monaten fest, Werbekampagnen waren bereits angelaufen und die Fans fieberten gespannt dem Tag entgegen, an dem **Commandos 2** erscheinen sollte. Mitte Juni dann die Enttäuschung: die Pyro Studios können den Termin (29. Juni) nicht einhalten. Das Spiel ist zwar bereits jetzt so gut wie fertig, allerdings nehmen Qualitätssicherung und Feintuning der Missionen bei einem derart umfangreichen Projekt mehr Zeit in Anspruch als ursprünglich geplant. Vor Redaktionsschluss wurde leider noch kein genaues Releasedatum bekannt gegeben, laut Aussage von Eidos Deutschland soll das Spiel aber allerspätestens im September in den Handel kommen. Allerdings hält man auch einen früheren Termin gegen Ende Juli für möglich.



SYNETIC

Mercedes-Rennspiel

Die Modelle der Stuttgarter Nobelmarke waren zuletzt im Rennspiel **Need for Speed 4** unterwegs (siehe Bild), jetzt widmet das Synetic-Team (**N.I.C.E. 2**) den Autos mit dem Stern einen eigenen Titel. Das bisher noch namenlose Spiel soll rund 30 Fahrzeuge aus dem Hause Mercedes Benz enthalten, wobei die Palette von der kompakten A-Klasse bis zum schnittigen SLK-Roadster reichen wird.

PIRANHA BYTES

Gothic 2 angekündigt!

Zuerst die schlechte Nachricht: Die zunächst geplante Mission-CD zu **Gothic** wird definitiv nicht erscheinen. Die gute Nachricht ist, dass die Entwickler stattdessen am Nachfolger **Gothic 2** werkeln. Außerdem soll in Kürze ein SDK (Software Development Kit) für den ersten Teil erscheinen, mit dem Spieler eigene Kampagnen und Mods entwerfen können.





ALIENS VS. PREDATOR 2

Sci-Fi-Schocker

Nach **No One Lives Forever** bringen die Monolith Studios mit **Aliens vs. Predator 2** schon bald ihren nächsten Ego-Shooter auf den Markt. Das Spiel basiert wieder auf der Lithtech-Engine und soll mit einer dreigeteilten, filmreifen Story neue Maßstäbe im Genre setzen. Der Promotion-Trailer auf der aktuellen PC-Games-CD-ROM gewährt einen ersten Einblick in die düstere **AvP 2**-Welt.

200.000 x Black & White

Peter Molyneux' Strategie-Mix wurde mit dem Platin-Award ausgezeichnet: Das Götterspiel hat sich seit Anfang April über 200.000 Mal verkauft.

Kein Undying 2

Ein Nachfolger zum Grusel-Shooter Clive Barker's Undying wird aller Voraussicht nach nicht erscheinen. Obgleich in der Presse durchweg sehr gut besprochen (PC-Games-Wertung: 89 %), griffen nur wenige Käufer zu – zu wenige. Derzeit konzentriere man sich auf einen neuen, noch geheimen Titel.

Jagged Alliance 3 kommt!

Jagged-Alliance-Projektleiter Ian Currie hat den dritten Teil des rundenbasierten Taktikspiels angekündigt. Angeblich arbeitet bereits ein kleines Team an diesem Titel; ein Publisher wird noch gesucht.

BMX wird nachgebessert

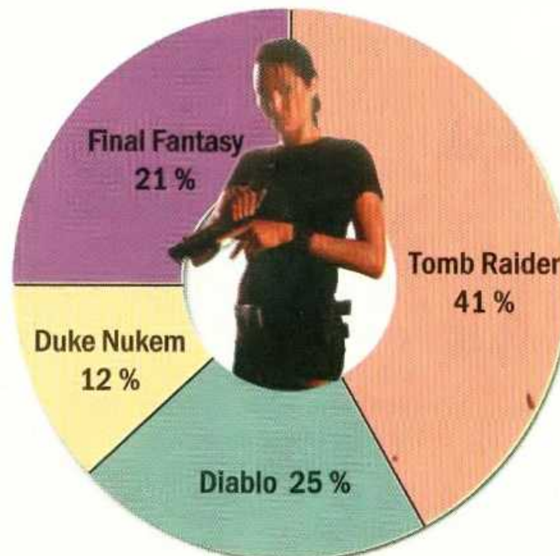
Software 2000 arbeitet an einem Bundesliga Manager X-Patch, der a) Fehler korrigiert und b) Features ergänzt, die von Fans und PC Games moniert wurden. Neu unter anderem: Karrieremodus, Textmodus, Vertragsverhandlungen mit Eingriffsmöglichkeit am „Tag der Entscheidung" und vieles mehr. Noch im Juli soll der Patch fertig sein (downloadbar unter www.pcgames.de).

Unreal 2 wird Atari-Spiel

Überraschender Coup von Infogrames: Der Egoshooter Unreal 2 von Epic und Legend wird im März 2002 weltweit unter der Kultmarke Atari veröffentlicht. Atari wurde in den 80er-Jahren durch die Spielkonsole VCS 2600 und den Atari ST bekannt.

Umfrage des Monats

Von welchem „Film zum Spiel" versprechen Sie sich am meisten?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 BLACK & WHITE (Lionhead/Electronic Arts)
REGEL NR. 1: Mitgrölen des legendären Seemannsliedes („Eidle eidle eee") ist frühestens nach einer Buddel voll Rum gestattet.
– Vormonat: 1

2 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Havas Interactive)
REGEL NR. 2: Wenn jemand besser spielt als Sie, ist das ein Cheater und er muss beschimpft werden.
– Vormonat: 2

3 DIABLO 2 (Blizzard/Havas Interactive)
REGEL NR. 3: Nach jedem Patch ein riesiges Gezeter anstimmen und trotzdem heimlich weiterspielen.
– Vormonat: 3

4 UNREAL TOURNAMENT (Epic/Infogrames)
REGEL NR. 4: Nach jedem Spiel mindestens 20 Mal „Sucker" oder „I've got the flag" schreien, das muss sein!
▲ Vormonat: 6

5 GOTHIC (Piranha Bytes/Shoe Box)
REGEL NR. 5: Ignorieren Sie alle Penner im alten Lager, die Sie mit „Haste mal ein Erz?" anquatschen.
– Vormonat: 5

6 DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE (Spellbound/Infogrames)
REGEL NR. 6: Bieten Sie mexikanischen Schurken nie die Friedenspfeife an, die wollen Tequila saufen!
▲ Vormonat: 7

7 BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN (Bioware/Virgin Interactive)
REGEL NR. 7: Wenn Sie mit einer 1d8-Waffe und zwei Angriffen pro Runde einen Ork treffen, passiert was Dolles!
▼ Vormonat: 4

8 TROPICO (Pop Top Software/Take 2)
REGEL NR. 8: Ist der Diktator dick und fett, dann isst er zu viel Zwiebelmett. Dann doch lieber Cocktails...
▲ Vormonat: 9

9 F1 RACING CHAMPIONSHIP (Ubi Soft)
REGEL NR. 9: Nicht hupen! Fahrer träumt vom Patch, einer Kiste Bier und jeder Menge Boxenluder.
▲ Vormonat: 13

10 DEUS EX (Ion Storm/Eidos)
REGEL NR. 10: Was wir auch tun, wohin wir geh'n: die Illuminaten sind im System! Oder auch nicht.
▲ Vormonat: 21

INTERVIEW

„Mehr Handel in **Cultures 2**"

PC Games: Wie würdest du euer Action-Adventure-Projekt **Zanzarah** (www.zanzarah.de) in einem Satz beschreiben?

Friedmann: Zanzarah ist das schönste und actionreichste „Schere – Stein – Papier"-Spiel aller Zeiten. (grinst)



THOMAS FRIEDMANN ist einer der Gründer von Funatics (www.funatics.de)

PC Games: Mit welchen Spielen würdest du **Zanzarah** am ehesten vergleichen?

Friedmann: In **Zanzarah** finden sich ansatzweise Elemente aus **Tomb Raider, Quake 3 Arena, Zelda, Pokémon** und **Harry Potter** wieder. Aber eben nur ansatzweise, weswegen ein echter Vergleich schwer fällt ...

PC Games: **Zanzarah** hat ein ähnlich märchenhaftes Fantasy-Szenario wie **Technomage**, das kommerziell nicht die Erwartungen erfüllt hat. Sind solche Settings out?

Friedmann: Nein, denn letztlich entscheidet der transportierte Unterhaltungswert, ob ein Setting gut ankommt oder nicht. Die Art des **Zanzarah**-Settings ist eher mit **Harry Potter** zu vergleichen; und das kommt, zusammen mit **Herr der Ringe**, kurz vor dem Release von **Zanzarah** in die Kinos.

PC Games: Euer Team hat sich bei Blue Byte (**Siedler 2**) und jetzt mit **Cultures** einen Namen als Aufbau-Experten gemacht. Warum der Ausflug ins Action-Lager?

Friedmann: Der künstlerische Kopf von **Zanzarah**, Andreas Nitsche, hatte seinerzeit bereits **Incubation** designt und damit gezeigt, dass von ihm hervorragende Ideen zu erwarten sind. Für uns bei Funatics ist die gute Idee entscheidend dafür, was wir machen, nicht das Genre.

PC Games: Auf welche Features von **Cultures 1** seid ihr am meisten stolz, mit welchen Aspekten wart ihr selbst nicht ganz zufrieden?

Friedmann: Stolz sind wir auf die durchweg hervorragende Resonanz unserer Kunden! Im Nachhinein würden wir den Spieler etwas langsamer in das Spiel einführen. Es hatte sich gezeigt, dass die Lernkurve zu Beginn doch etwas zu steil war.

PC Games: Auf welche Neuerungen dürfen sich die Fans bei **Cultures 2** freuen?

Friedmann: Häuser können künftig ausgebaut und erweitert werden, Handel gewinnt weiter an Bedeutung, das Militärsystem wird stark verbessert und ausgebaut, es wird Handelsschiffe geben, Single- und Multiplayer wird durch ein völlig neues Spielfeature unglaublich variantenreich, die Grafiken sind komplett neu, neue Völker etc.

PC Games: Könntet ihr euch vorstellen, eine weitere Brettspiel-Umsetzung à la **Catan: Die erste Insel** in Angriff zu nehmen?

Friedmann: Momentan nicht, da wir alle mit den laufenden Projekten schon gut beschäftigt sind. Generell sind wir jedoch offen für (fast) alles, was gut ist und Spaß macht.



MOORHUHN-MANIA

Bullriding statt Ballern

Die Fruchtgummi-Moorhühner waren Ihnen noch nicht abgehoben genug? Dann nichts wie auf in den Freizeitpark Ravensburger Spieleland (liegt zwischen Ravensburg und Friedrichshafen); dort warten seit kurzem sechs mechanische Bullriding-Hühner auf furchtlose Hobby-Cowboys.

EUROPA RASER

Der Knöllchen-Knigge

Viel zu schnell bei Rot über die Ampel: Was bei **Europa Raser** an der Tagesordnung ist, kann in der Realität teuer werden. Die internationalen Bußgelder nennt der Knöllchen-Knigge, eine scheckkartengroße Übersicht von Davilex. Die ausdruckfertige Vorlage gibt's zum Download unter http://de.europeracing.com.

BLACK & WHITE

Endlich steppt der Bär!

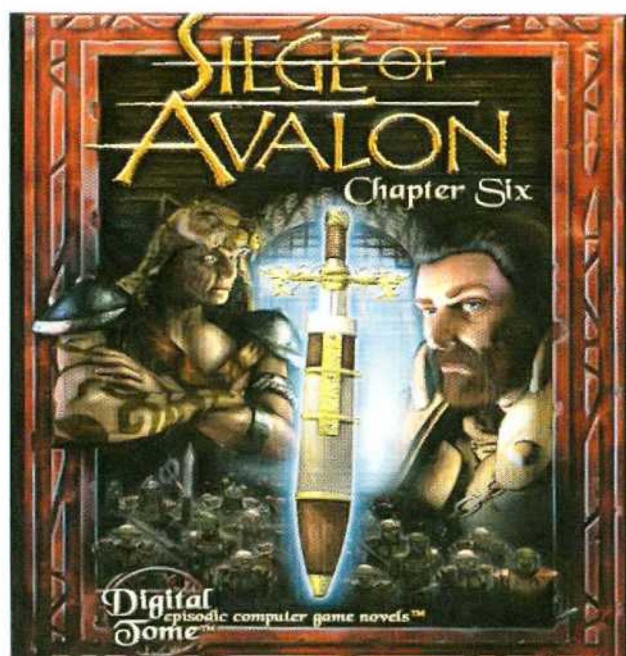


Der Juli wird offenbar ein wahres Fest für **Black & White**-Fans: Die Entwickler um Peter Molyneux wollen zahlreiche Add-ons kostenlos zum Download anbieten, die einige witzige Features ergänzen, die eigentlich bereits für die Verkaufsversion versprochen waren. So soll Ihre Kreatur lernen, zu MP3-Musik zu tanzen (ähnlich wie der Bär aus dem Winamp-Plugin, das Lionhead im Frühjahr veröffentlichte). Danach hauchen die Entwickler den Dorfbewohnern mehr Leben ein: In ihrer Freizeit spielen Ihre Schützlinge künftig Fußball und unterhalten sich miteinander. Schließlich will Lionhead auch noch das versprochene Chat-System einbauen, über das Sie sich mit Ihren Mitspielern via Internet unterhalten können. Wer sich die PC Games 09/01 holt, verpasst nichts: Alle Tools sind auf der Heft-CD/DVD enthalten; schon vorher können Sie sich die Add-ons nach und nach unter www.pcgames.de herunterladen.

COMPILATION WIRD FORTGESETZT

Gold Games 5 inklusive Siedler 3?

Ubi Soft hat sich die Namensrechte an der Spielesammlung **Gold Games** gesichert und will Folge 5 zum Ende des Jahres herausbringen. Die genaue Zusammensetzung ist noch nicht bekannt. Mit den Compilations **Gold Games 1-4** und den darin enthaltenen Topspielen hat Topware Interactive seinerzeit die Konkurrenz geschockt; nach dem Insolvenzantrag der Firma stand der Name **Gold Games** zur Disposition.



SIEGE OF AVALON

Rolle im Rollenspiel

Blackstar Interactive verlost einen Auftritt in Teil 6 der Rollenspielserie **Siege of Avalon**. Der Gewinner wird im Spiel verewigt, die Plätze 2 bis 20 bekommen jeweils ein Fanpaket. Preifrage: Wie heißt der Held des Rollenspiels? Klicken Sie sich auf www.pcgames.de ein und machen Sie mit! Dort finden Sie übrigens auch Teil 1 zum kostenlosen Download.

MADCATZ BIOFORCE CONTROLLER

Elektrisierendes Pad

Die kalifornischen Joystick-Experten von Madcatz entwickeln mit dem Bioforce Controller ein Gamepad, das die PC-Spieler elektrisieren könnte: Der Prototyp leitet über Batterien winzige Stromstöße in die Arme des Spielers – etwa wenn dieser bei einem Actionspiel einen Treffer einstecken muss. Die Technik soll keine Gesundheitsrisiken bergen.



Little Big Adventure 3

Also doch: Der dritte Teil der Little-Big-Adventure-Serie kommt und soll Genesis of the Stellar Entity heißen. Der Entwicklungsstart ist für 2003 angesetzt. Schon jetzt steht fest, dass Sie Held Twinsen, Ehefrau Zoe und Sohnemann Arthur steuern dürfen.

Bundesliga Stars ade

Electronic Arts will die Bundesliga-Stars-Serie wegen unbefriedigender Verkaufszahlen nicht mehr fortführen. Das Hauptaugenmerk gilt nun voll der FIFA-Reihe und dem für Herbst geplanten EA Sports Fußballmanager, den Anstoß-Erfinder Gerald Köhler konzipiert.

American McGee gründet neue Firma

Alice-Entwickler American McGee und der ehemalige id-Software-Mitarbeiter Dave Taylor gründen eine neue Firma namens Carbon 6. Man will nicht nur Spiele, sondern auch Filme herstellen. Beide Formate sollen dank einer parallelen Produktion voneinander profitieren.

Online-Sport von EA

Electronic Arts hat drei neue Online-Sportspiele angekündigt: Die Fußballsimulation FIFA Web Soccer, das Boxspiel Knock Out Kings Web Boxing und die Rennsimulation NASCAR Web Racing. Alle drei Titel erscheinen im Winter 2001/02 und unterstützen 30 Spieler gleichzeitig.

Soldaten ans Netz

Vier Soldaten der Max-Immelmann-Kaserne in Oberstimm zielen ab dem 13. August auf einen Weltrekord: Mindestens 73 Stunden wollen die Herren Franek, Goller, Paschold und Sager mit Counterstrike, Unreal Tournament, Quake 3 und Starcraft verbringen. Pro Stunde erlauben die Regeln nur fünf Minuten Pause. Die Kaserne steht für Zuschauer offen.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1	NEU	OPERATION FLASHPOINT
2	▼1	BLACK & WHITE
3	▼2	TROPICO
4	▼3	DESPERADOS
5	▲7	DIE SIMS
6	NEU	EMPEROR - SCHLACHT UM DUNE
7	NEU	HALF-LIFE: BLUE SHIFT
8	▼4	BUNDESLIGA MANAGER X
9	▼6	DIE SIMS: PARTY OHNE ENDE
10	▼5	WER WIRD MILLIONÄR?

Quelle:



Spiele im Nutella-Glas

Nicht wundern, wenn Sie demnächst unter dem Deckel Ihres Lieblings-Nussnougatcreme-Glases eine CD-ROM entdecken: Ab Oktober sollen deutschlandweit Demoversionen von Fun-Rennspielen wie Ski-Doo, X-Team Racing und Jetboat Superchamps unters Volk gebracht werden.

No One Lives Forever-Code

Monolith hat den Quellcode des Agenten-Shooters No One Lives Forever freigegeben. Die 5,5 MByte große Datei finden Sie auf www.noonelivesforever.com.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Platz 1

Gravity (Lever Farberge)



Der fliegende Mann befindet sich noch in der Luft. Will er wirklich die Anziehungskraft von Gravity spüren? Könnte wehtun.

Platz 2

Emperor (Electronic Arts)

Platz 2 für die Anzeige, die 27 Denkanstöße gibt, was man machen könnte. Wir empfehlen: Überrennen Sie den Gegner einfach mit einer Übermacht.

Platz 3

Legends of Might & Magic (Infogrames)

Der Totenschädel in der Mitte weist ein Loch im Kopf auf. Von einem Scharfschützengewehr aus dem Jahre 1038 n. Chr.?

Und so machen Sie mit:

Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward, Roonstr 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 18. Juli 2001

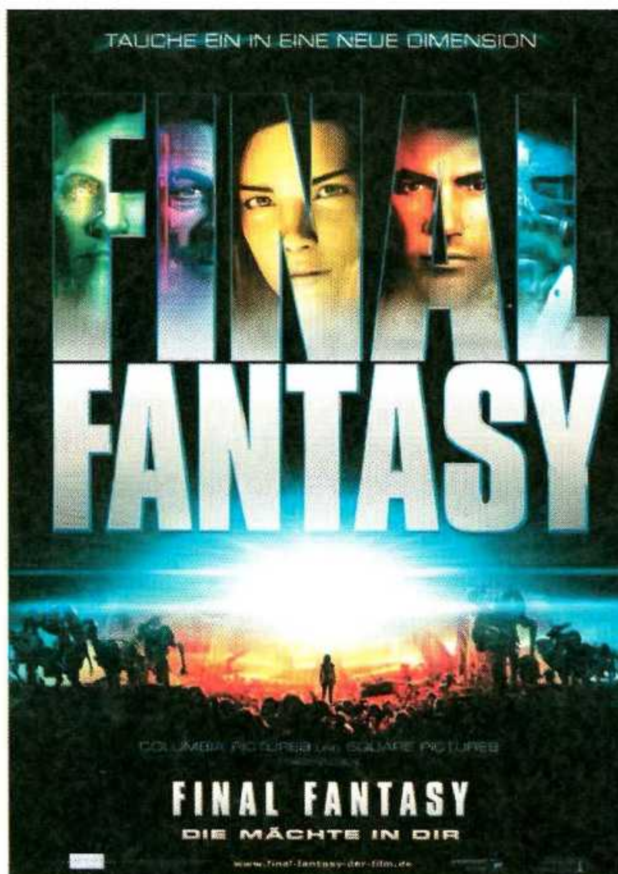
CHATTEN AUF WWW.PCGAMES.DE

Fragen Sie nach, diskutieren Sie mit!

Nach der enormen Resonanz auf die bisherigen Plauderstündchen im Chat-Bereich von www.pcgames.de laden wir Sie auch im Juli zu mehreren Terminen ein. Wir beantworten Ihre drängendsten Fragen, schildern Ihnen unsere Eindrücke aus aktuellen Vorabversionen und stehen Ihnen mit Tipps und Tricks zur Seite. Auf der PC-Games-Website können Sie übrigens auch alle Protokolle zu den bisherigen Chats nachlesen.

Donnerstag, 5. Juli	Die Völker 2 (mit Rüdiger Steidle)
Montag, 9. Juli	Anachronox (mit Daniel Kreiss)
Mittwoch, 11. Juli	Diablo 2 Add-on (mit Georg Valtin)
Dienstag, 17. Juli	Tomb Raider: Der Film (mit Petra Maueröder)
Donnerstag, 19. Juli	Hilfe bei PC-Problemen (mit Bernd Holtmann)
Montag, 23. Juli	Max Payne (mit Florian Stangl und Thomas Weiß)
Donnerstag, 26. Juli	F1 2001, F1 Racing Championship & Co. (mit Sascha Gliss)
Montag, 30. Juli	Profi-Tipps für Operation Flashpoint (mit Florian Weidhase)

Playstation zu gewinnen!



Teilnahmeschluss ist der 31. Juli 2001. Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Columbia TriStar, Infogrames, Sony Deutschland und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.

*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)

Zum Filmstart des Computeranimations-Wunderwerks **Final Fantasy** (basierend auf der Rollenspielserie) verlosen Columbia TriStar und Sony eine PSone inklusive einem **Final Fantasy** 9-Spiel von Infogrames. Wenn Sie das Paket gewinnen möchten, rufen Sie einfach die PC-Games-Gewinnhotline an und nennen Sie uns den Namen des Entwicklungsstudios der **Final Fantasy**-Serie. Alternativ können Sie auch auf www.pcgames.de teilnehmen.



Gewinn-Hotline: 0190-085869*

Neben der buchstäblich fantastischen Story brilliert **Final Fantasy** (Deutschland-Start: 23. August) durch verblüffend realistisch wirkende, allerdings komplett am Computer entstandene Charaktere. Mehr Infos zum Streifen finden Sie online unter http://www.final-fantasy-der-film.de; eine Filmbesprechung lesen Sie in PC Games 09/01.



von MATHIAS NEUMANN

supported by GIGA.DE





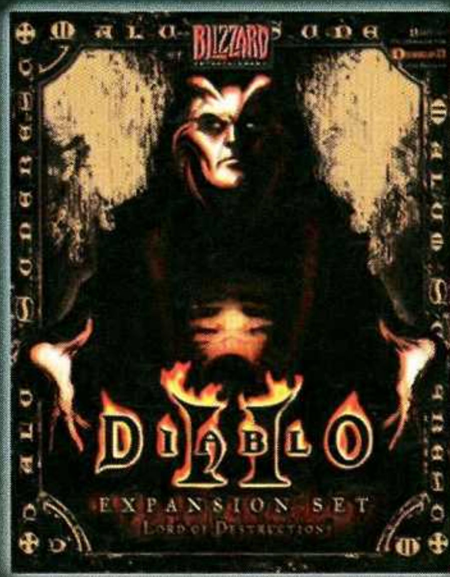


www.space-rat.de

© und Satz: COMPUTEC MEDIA AG

McMEDIA®

Die besten Spiele



DIABLO II: Lord Of Destruction

Das offizielle Add On zu DIABLO II – ab Ende Juni in allen McMEDIA-Stores erhältlich!

Wir haben sie alle!













McMEDIA-Gamestores

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele in deiner Nähe

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49–51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

SULZER
Affölllerstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen
Tel.: 06 41/7 34 30

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

UHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

KASTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath
Tel.: 0 21 59/91 18 86

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 15

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern
Tel.: 0 25 32/9 05 38

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

BOHN
Bonner Str. 29
50374 Erftstadt
Tel.: 0 22 35/69 15 06

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

GAMESTORE
Zeilgalerie 112–114
60313 Frankfurt
Tel.: 0 69/2 09 07

SPIELPUNKT
Hauptstraße 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

MEDIA STORE
Fuggerstraße 4-6
86150 Augsburg
Tel.: 0 8 21/31 31 34

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 89 35

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau
Tel.: 08 51/3 71 50

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

HUTTNER
Tückelhäuserstr. 10
97199 Ochsenfurt
Tel.: 0 93 31/8 74 40

HUTTNER
Herrnstr. 13
97318 Kitzingen
Tel.: 0 93 21/2 20 84

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1 d
99706 Sondershausen
Tel.: 03632/603347

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!

McMEDIA

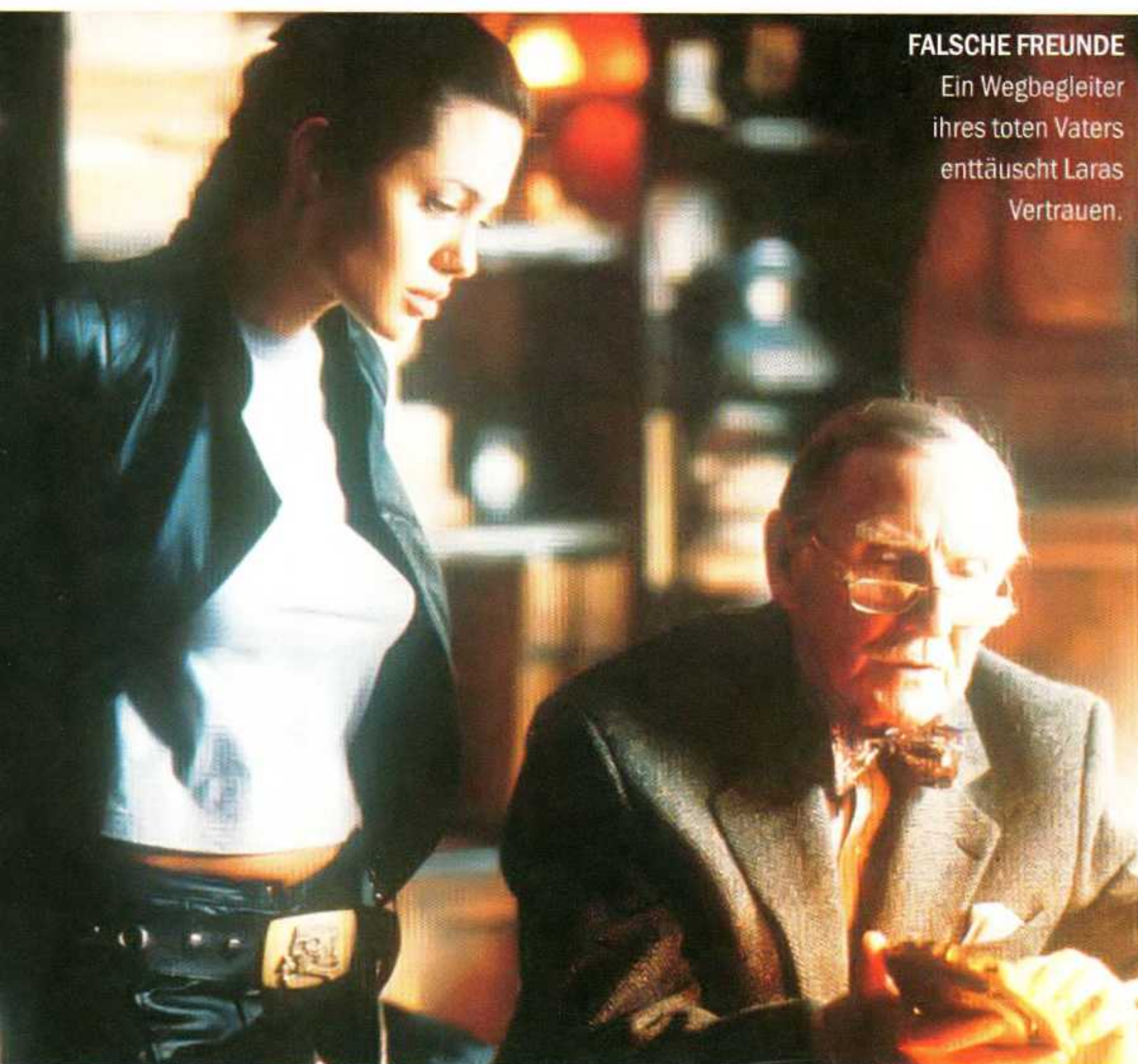
Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht!
(Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Tomb Raider - Der Film

Nach Titelblättern, Musikvideos und Werbespots steht sie ganz oben: Lara Croft ist Kinostar. Angelina Jolie gibt ihr das perfekte Leinwandgesicht.



FALSCHE FREUNDE Ein Wegbegleiter ihres toten Vaters enttäuscht Laras Vertrauen.

Fünf Minuten, dann hat Angelina Lara lebendig gemacht: massive Säulen umgetreten, Salti geschlagen, Pirouetten quer in der Luft gedreht, einen Stahlandroiden in Stücke geschossen und mehrfach diesen einen, ganz speziellen Ton zwischen Seufzen und Stöhnen ausgestoßen. In den Spielen kommt der, wenn Lara gegen Wände prallt. Die Szene zeigt Lady Croft beim Training auf ihrem Anwesen. Danach geht sie duschen und die Männer im Saal rutschen auf ihren Sesseln verlegen ein paar Zentimeter tiefer.

Einen Indiana Jones mit Brüsten haben Regisseur Simon West (**Con Air**) und Kameramann Peter Menzies Jr. (**Stirb langsam 3**) nicht gefilmt – dafür ist die Story zu dünn: Getrieben von Erinnerungen an ihren toten Vater (Jon Voight) will Lara zwei Bruchstücke eines magischen Steindreiecks finden, das seinem Besitzer Macht über die Zeit verleiht, wenn es bei einer bestimmten Planetenkonstellation zusammengesetzt wird. Nur einmal in 5.000 Jahren kann das geschehen und bald ist es so weit. Gefahr droht, weil auch ein böser Geheimbund das Artefakt kassieren möchte. Außenrum ranken sich noch ein bisschen sentimentales Papa-Tochter-Geschwafel in Träumen und eine angedeutete Affäre. Aber was West und Menzies Jr. gedreht haben, ist so, wie **Tomb Raider** sein soll: sexy, rasant, mystisch, oft witzig und immer heillos übertrieben.

In den zwei Stunden bis zum Abspann hängt eine Actionsequenz an der anderen: Lara auf einem Motorrad mit Vollgas durch London, Lara im Kampf mit einem steinernen Riesenbuddha in Kambodscha, Lara auf einem Schneeschlitten in Island, Lara im Duell mit einem süffisanten Schurken in einer Eishöhle. Ästhetisch wie ein Musikclip sind dabei die Bilder: hart geschnitten und leicht unterkühlt. Die Darsteller wirken auch blutverschmiert noch frisch, ihre Klamotten passen farblich immer zum Hintergrund und die Landschaftsaufnahmen sind wie Gemälde.

Tomb Raider schreibt keine Filmgeschichte, Spaß macht er trotzdem. Und am längsten hängen bleibt sogar eine ruhige Einstellung: Lara, die in der Vorhalle ihrer Villa beim Bungee-Ballett elegant meditiert. Was für eine Frau! Angelina Jolie ahmt keine Spielfigur mehr nach, sie degradiert das Original zur Kopie. DANIEL CH. KREISS

Gott schuf die Erde.



Für den Rest bist Du zuständig.





Die erste interaktive Biosphäre im Weltall ist da! Das Problem: Sie wurde zerstört. Die Lösung: Bau sie wieder auf. Und schaffe einen neuen Lebensraum für 10 verschiedene Alien-Arten. StarTopia. Holt den All-Tag in den Alltag!

StarTopia © & ™Mucky Foot Productions Limited 2001. Published by Eidos Interactive Limited under license from Mucky Foot Productions Limited.



PC
CD

EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

Auf den Zahn gefühlt

Power-Prozessor oder lahme Ente? Unser aktuelles Feedback liefert eine detaillierte Bestandsaufnahme der Hardware der PC-Games-Leser.



Computer-Historie

Satte 39 Prozent der Leser besaßen einen C-64. Knapp hinter dem „Brotkasten" liegen Amiga 500 und 1000, mit denen sich 25 Prozent vergnügten.

Size matters

Das derzeit gängige Monitor-Format ist der 17-Zöller. 59 Prozent spielen an einem solchen Gerät. Der Trend geht nach oben: Nur 10 Prozent nutzen noch 15-Zöller, während 24 Prozent aufs Kingsize-Format 19 Zoll umgestiegen sind.

Hardware-Dealer

Nur 14 Prozent unserer Leser beziehen ihre Hardware von Filialisten wie Vobis, 20 Prozent decken sich bei Elektronikmärkten wie Saturn oder Pro Markt ein. Satte 42 Prozent aber verlassen sich auf den Fachhändler um die Ecke.

Drei Pfund PC, bitte!

Discounter-PCs von Aldi und Co. haben beim Großteil der PC-Games-Leser keine Chance. Für 65 Prozent käme ein Kauf beim Discounter niemals in Frage.

Eingabegeräte

Neben Internet-Tastatur (13 Prozent), optischer und mechanischer Maus (19 und 18 Prozent), nutzen die Befragten hauptsächlich Joysticks ohne Force Feedback (16 Prozent).

So vergänglich ist der Ruhm der Hardware-Welt: Was heute noch topaktuell ist und als ultraschneller Rechenknecht für Tarife jenseits der magischen 2.500 Mark angeboten wird, ist bereits morgen ein alter Hut und wird beim Discountladen um die Ecke zu Schleuderpreisen verramscht. Regelmäßiges Aufrüsten ist somit für den ambitionierten Spieler Pflicht. Wer nicht wenigstens alle zwei Jahre sein System ausbaut, muss damit rechnen, dass topaktuelle Spiele auf seinem Rechner nicht mehr annehmbar laufen. Nicht umsonst sind die meisten PCs ein Sammelsurium an nach und nach ergänzten Bauteilen. Die Konsequenz dieser Hardwarespirale: Kaum ein PC in Deutschland gleicht dem anderen. Grund genug für die regelmäßigen PC-Games-Umfragen zum Thema Hardware, in denen wir einen umfassenden Überblick über die derzeit in den Spielerechnern unserer Leser verbauten Komponenten geben.

Nicht selten gilt: Das Beste, Schnellste, Neueste ist gerade gut genug. So besitzen die meisten PC-Games-Leser einen AMD Athlon (39 Prozent) oder P-III-Prozessor (29 Prozent) mit 256 (43 Prozent) oder 128 MByte RAM (39 Prozent). Auf der Grafikkarte befinden sich fast ausschließlich Nvidia-Chips, wobei der GeForce2 MX mit 22 Prozent am häufigsten zum Einsatz kommt. Den Einbau und die Wartung der Kom-

Feedback: **Online-Spiele**



Wenn Sie auf den Shards von **Ultima Online** zu Hause sind oder regelmäßig als unerschrockener Terroristenschreck in **Counter-Strike** auf die Jagd gehen, ist im nächsten PC Games Feedback Ihre Meinung gefragt. Wie immer verlosen wir unter allen Einsendern wertvolle Preise. Wie Sie mitmachen können, steht auf Seite 161.



GeForce über alles

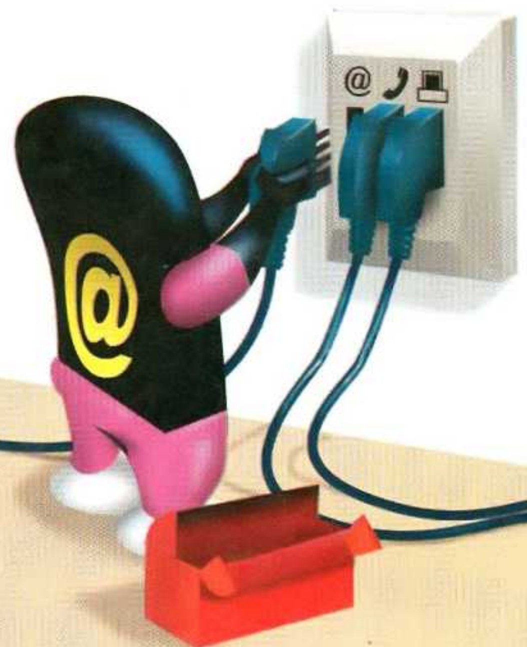
In den Rechnern der Befragten werkeln fast ausschließlich Grafikchips aus dem Hause Nvidia. Die GeForce MX, GTS und 256 belegen mit 22, 12 und 11 Prozent die ersten drei Plätze. Immerhin 10 Prozent nutzen noch die ältere TNT 2 Ultra.

As time goes by ...

Für viele unserer Leser war der Pentium I der Einstieg in die Welt der PCs (17 Prozent). Pentium-II- und -III-Systeme nannten 15 und 10 Prozent ihr Eigen, während 14 Prozent bereits seit den Tagen des 486ers dabei sind.

Auf ins globale Dorf

42 Prozent der PC-Games-Leser kommen mit dem Branchenriesen T-Online ins Netz. Beinahe genauso viele (43 Prozent) nutzen andere Provider oder Call-by-Call-Anbieter. Überraschend: AOL und Compuserve mit 10 und 3 Prozent.



CPU-Doping

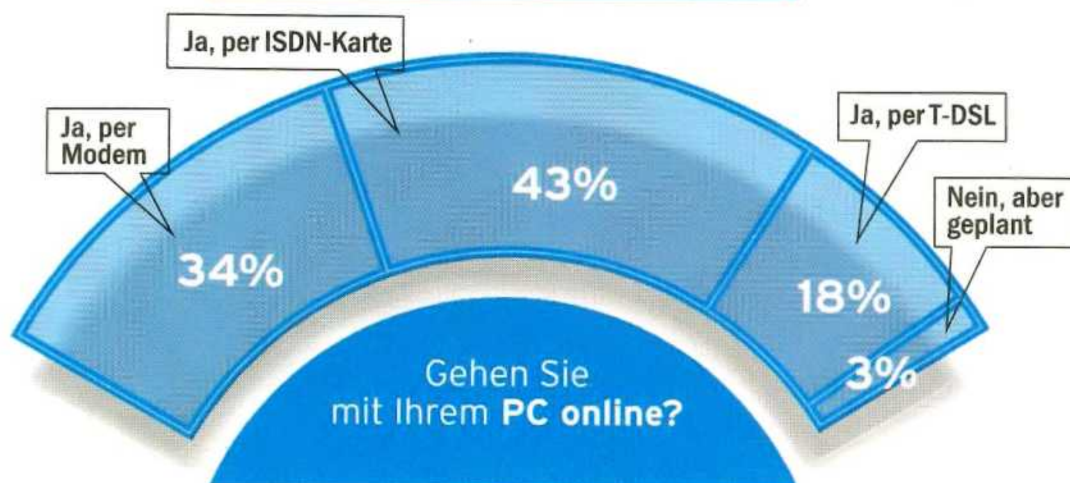
Die Frage nach der Übertaktung der CPU stößt auf geteiltes Echo: Während 46 Prozent ihrem Prozessor so auf die Sprünge helfen würden, ist diese Maßnahme 54 Prozent der Befragten zu heiß.



AMDs Athlon ist der bei unseren Lesern derzeit beliebteste Prozessor. Erstaunlich: Keiner der Befragten nutzt den neuen Pentium 4.



Die PC-Games-Leser nutzen die günstigen RAM-Preise. 256 MByte und mehr sind inzwischen Standard.

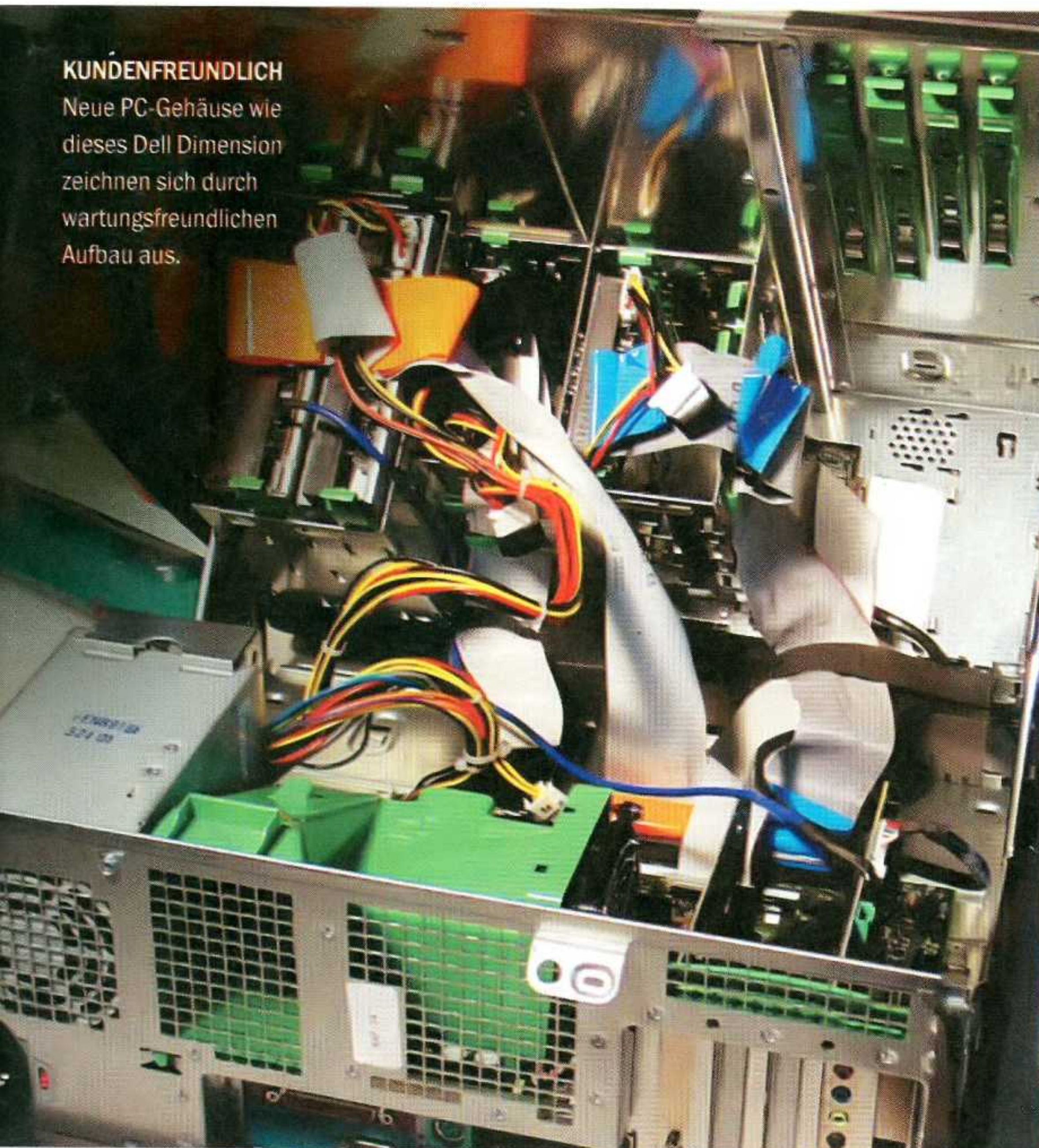


Spielspaß per Internt. Die große Mehrheit der Befragten ist bereits im Netz.

ponenten nehmen 84 Prozent selber in die Hand, gerade mal 16 Prozent der Befragten kaufen grundsätzlich nur neue Komplettsysteme.

So viel technischer Sachverstand kommt nicht von ungefähr: Ein gutes Drittel unserer Leser sammelte bereits mit den guten alten Homecomputern vom Schlage eines C-64 oder Amiga 500 erste Erfahrungen, und ein knappes Fünftel stieg schon in den Tagen der 486er-Prozessoren auf den PC um.

Was den Einbau zukünftiger Komponenten angeht, sind unsere Leser also bestens gerüstet und praktisch alle Befragten planen die Anschaffung neuer Hardware in den nächsten sechs Monaten. Ganz oben auf der Hitliste der geplanten Einkäufe steht erwartungsgemäß eine schnellere Grafikkarte (20 Prozent), gefolgt von neuen Mainboards und Prozessoren mit 14 Prozent. Ebenfalls gefragt sind RAM-Erweiterungen (13 Prozent) und größere Festplatten (11 Prozent). SASCHA GLISS

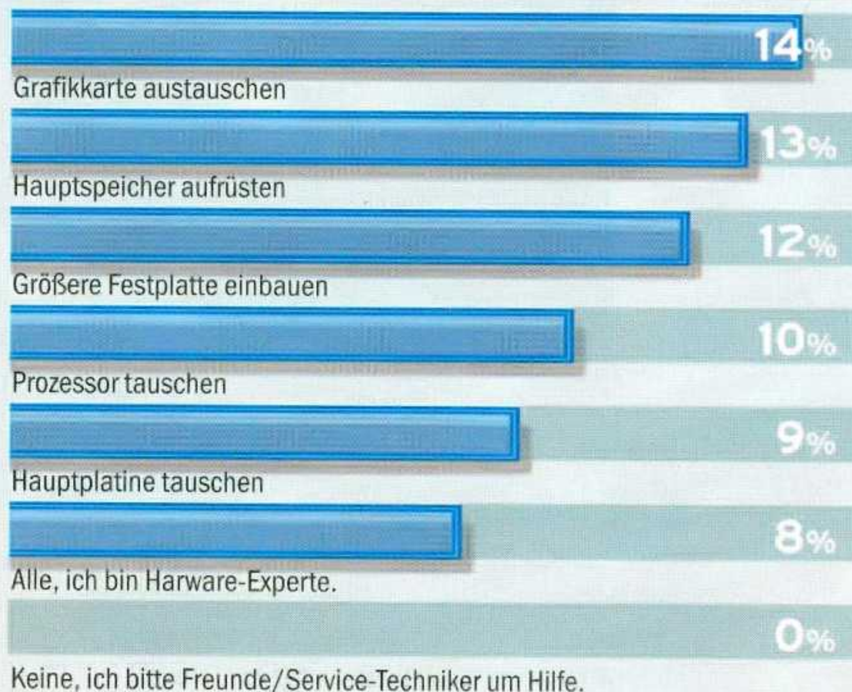


KUNDENFREUNDLICH Neue PC-Gehäuse wie dieses Dell Dimension zeichnen sich durch wartungsfreundlichen Aufbau aus.

Selbst ist der Mann

Aufrüsten oder aufrüsten lassen? Wir wollten wissen, welche PC-Umbaumaßnahmen sich die Leser selber zutrauen.







EIN ANRUF GENÜGT UND DU HAST ES DRAUF: 0190/72 41 04 51 (2,42 DM/MIN.)

BESTELL-ZEIT UNTER 1 MIN.

MACH DEIN HANDY FIT MIT DEN BESTEN LOGOS, SOUNDS UND BILDMITTEILUNGEN. ZED HAT'S.

NEUE LOGOS

Code	Code	Code
20687	20450	SCHLEIMI 21062
20406	20994	

TOPTEN LOGOS

Code	Code	Code
20879	21139	BVB 20202
CLUB 20227	20993	Schattenparker 21046
PHAT 20946	100 dB 20001	
20578	21177	

BASICS

Code	Code	Code
20848	TÜRKIYE 21301	SNOW BOARDEN 21148
20721	20027	Bayern 20112
21369	20028	S04 21036
Bayern 20113	NASA RAVE 20897	Frauenversteher 21318
20283	21185	EIERDIEB 20309
20104	21304	heeeeey Baby 20569
HORROR 30021	21272	20522
21134	21273	BVB 20202
20342	21372	FUSSBALL FAN 20369
20768	20186	Galatasaray 1905 20494
20771	SHALOM 21104	20248
CLUB 20227	FORMEL EINS 20415	LIVE GIGS 20751
Frauenversteher 21318	20348	BRITNEY S. 20179
heeeeey Baby 20569	20581	Dee Jay 20268
Dortmund 20279	INLINE SKATEN 20628	ANGELS 20970
Phatt by zed 20947	SOCCER 21149	20404
21152	WIND-SURFEN 21376	AFROB 20021
LIEBE IST DOOF! 20278	nerd 20902	20280
20819	EXPLOSIVE 20338	21255
20834	PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT 20931	21404
SEXBOMBE 21103	Shiva 21115	20747
ELVIS 20315	don't worry be happy 21375	TEUFELIN 21257
20932	Jammerlappen 20651	21083
20079	Märchenonkel 20919	TIP, TAP 21261
Istanbul 20643	Pappnase 20929	21034

Die Logos können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 402, 3210, 3310, 5100, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8250, 8810, 8850, 8890, 9110, 9110i, 9210.

Song/Interpret	Code
NEUE SOUNDS	
Clint Eastwood – Gorillaz	10085
DJS – Blank and Jones	10559
On the move – Barthezz	10558
Play – Jennifer Lopez	10570
Sencation – Eddie Rodriguez	10576
TOPTEN SOUNDS	
Bitter sweet symphony – The Verve	10055
Butterfly – Crazytown	10069
Deutscheland – Verna Bentley	10575
Dickes B – Seeed	10106
Here with me – Dido	10192
Over the rainbow – Marusha	10564
Rapstar – Lyroholika	10369
One wild night – Bon Jovi	10571
10 Rap-Gesetze – Curse	10001
Flieger – Extrabreit	10152
BASICS	
Brooklyn – Modern Talking	10562
Centre of the heart – Roxette	10574
Cinderella – Sweet Box	10567
Dooh dooh – Barcode Brothers	10121
Gravel Pit – Wu-Tang Clan	10179
Groovejet (If this ain't love) – Spiller	10184
It Wasn't Me – Shaggy	10242
Last Resort – Papa Roach	10273
Ms. Jackson – Outkast	10318
One more time – Daft Punk	10338
Overload – Sugababes	10346
Samba de Janeiro – Bellini	10385
Sendung mit der Maus –	10392
She Bangs – Ricky Martin	10397
Shudden – Def Rhymz	10401
The real slim shady – Eminem	10460
Whole again – Atomic Kitten	10511
Who's that girl – Eve	10560
Wie jetzt – Dynamite Deluxe	10516
X – Xzibit	10522

Die Sounds können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8250, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110, 9110i, 9210.

BILDMITTEILUNGEN

NEU

Jetzt kannst du mit zed Bildmitteilungen an Freunde verschicken.

30008	30058	love message 30033
30016	30050	30003
HORROR 30021	30057	KISS ME! 30025
HELLO! 30015	A special smile to YOU! 30049	30029

Die Bildmitteilungen können von folgenden Handys empfangen werden: Nokia 3210, 3310, 6210, 6250, 8210, 8250, 8850.

SO EINFACH GEHT'S:

1. Ruf an: 01 90/72 41 04-51.
2. Tipp den 5-stelligen Code ein, der bei der Bestellung deiner Wahl steht.
3. Ein paar Sekunden später ist das Gewünschte (Logo, Sound oder Pic) bei dir auf dem Handy – oder als Überraschung bei deinen Freunden!

zed hat noch viel mehr drauf:
Mehr als 1.000 weitere Logos, Sounds, Services, Games etc. findest du unter **www.zed.de** oder im **Handel** (Karstadt, Red Zac, Titus, BlueTel u.a.).

zed TM

Alle zed-Services stehen D1- und D2-Usern zur Verfügung. Im Juni kommen e-plus und Viag Interkom dazu (mehr Infos gibt's unter www.zed.de).

Superkräfte zum Superpreis!

SUPER DELL

Gleich mitbestellen: 17" Monitor E771 Aufpreis nur DM 499

bis zu 1,7 GHz

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

DELL™ Allround PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor 1,3 GHz
- 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
- 10 GB** Festplatte
- **32 MB nVidia GeForce2 MX Grafik mit TV Out**
- **48x CD-ROM Laufwerk**

2.199 DM

Systempreis ohne Monitor
Angebot siehe rechts oben..

Mit diesem starken Angebot von Dell™ können Sie sich Ihren eigenen Super-Helden nach Hause holen! Die Top-Leistung des Dimension™ 8100 mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 1,7 GHz bedient Spiele-Freak und Profi-Anwender gleichermaßen - denn Dell™ Dimension™ Systeme mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren liefern Ihnen die Performance, wo Sie sie am meisten brauchen! Doch damit nicht genug der schlagenden Argumente: Machen Sie mit der GeForce3 Grafikkarte einen Quantensprung in der Computergrafik und erleben Sie eine einmalige fotorealistische Wirklichkeit. Schlagen Sie jetzt zu!

GeForce3 Grafikkarte NEU!
- Ultimative Performance bei hohen Auflösungen: bis zu 4x schneller als GeForce2 Ultra
- Fotorealistische 3D-Animation durch nfinite FX Engine
- optimiert für Intel® Pentium® 4 Prozessoren und DirectX 8 Anwendungen

statt GeForce2 GTS nur 464 DM

TOPANGEBOT MIT 1 GHZ
DELL™ Allround PC DIMENSION™ 4100 SE

Intel® Pentium® III Prozessor • 1 GHz • 128 MB SDRAM
32 MB GeForce2 MX Grafik • 10 GB** Festplatte
48x CD-ROM • Stereo Aktiv Lautsprecher

1.999 DM Angebot siehe nächste Seite.

(Basispreis 1.899 DM zzgl. 100 DM Aufpreis für 1 GHz Prozessor)
Jetzt können Sie Ihren Dell™ Dimension™ PC auch finanzieren:
63 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]



DELL™ Allround PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 1,7 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
- 10 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 20 GB** Festplatte nur 116 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 MX Grafik mit TV-Out**
  32 MB GeForce2 GTS 4x AGP Grafikkarte nur 232 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis für DVD/CD-RW Combo-Laufwerk nur 463 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- optional Stereo-Aktiv-Lautsprecher schon ab 59 DM
- optional Modem nur 82 DM, ISDN-Karte nur 231 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 3 Jahre Service inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

2.199 DM mit 17" Monitor **2.698 DM**

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,3 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **+400 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz **+700 DM**

Finanzierung schon ab 70 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Flat Display Monitor UltraScan P991 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S., 107 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
Aufpreis nur 660 DM



4005 – D860701



DELL™ Multimedia PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 1,7 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
- **60 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- 12x/8x/40x CD-RW Laufwerk inkl. Software Adaptec Easy CD 4.02
- SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **Harman Kardon HK 695 Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- V.90 Daten/Fax Modem
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 4 USB Schnittstellen
  Aufpreis auf LogiTech Cordless Desktop™ iTouch™ nur 150 DM
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 3 Jahre Service inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

3.999 DM mit 17" Monitor **4.498 DM**

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,4 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **+300 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz **+600 DM**

Finanzierung schon ab 127 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

21" Flat Display Monitor UltraScan P1110 mit FD „Trinitron®" CRT 19.8" V.I.S., 121 kHz, 0.24 mm, max. 1600 x 1200/85 Hz
Aufpreis nur 1.360 DM



4005 – D880701



Dell™ bietet Original Microsoft® Windows® vorinstalliert an.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 150 DM. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung.

[1] **Effektiver Jahreszins nur 9,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**

[2] Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version.

** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzterSoftware leicht differieren.

Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, Celeron™ ist ein Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corportation.

Hinweis für Verbraucher:
Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



DELL™ Professional PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 1,7 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- 128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz
- **40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
- 32 MB nVidia GeForce2 GTS 4x AGP Grafikkarte
  64 MB nVidia GeForce3 Grafikkarte nur 464 DM
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk** mit
  8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW-Laufwerk
- SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- **Harman Kardon Stereo-Aktiv-Lautsprecher**
- **V.90 Daten/Fax Modem**
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], Norton Anti-Virus 2000 (OEM), MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM)
- 3 Jahre Service inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

2.999 DM Systempreis ohne Monitor — mit 17" Monitor **3.498 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,3 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz **+400 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz **+700 DM**

Finanzierung schon ab 95 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

15" TFT Display 1503 FP
Auflösung 1024 x 768, Kontrast 200:1,
Blickwinkel H 70°/V 55°
Aufpreis nur 660 DM



4005 – D870701

900 und 1000 MHz nur für kurze Zeit verfüg-bar!

DIMENSION™ 4100 System ohne Abbildung.
Minitowergehäuse in weiss.

DELL™ Allround PC DIMENSION™ 4100 SE

Intel® Pentium® III Prozessor mit 900 oder 1000 MHz
- **128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
- 10 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 20 GB** Festplatte nur 116 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 MX Grafik mit TV-Out**
  32 MB ATi Radeon 4x AGP Grafikkarte nur 173 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis für 16x DVD-ROM Laufwerk nur 173 DM
- 250 MB Zip Built-In Laufwerk nur 231 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
- **Stereo Aktiv-Lautsprecher**
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 3 Jahre Service inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

1.899 DM Systempreis ohne Monitor — mit 17" Monitor **2.398 DM**
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 900 MHz
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz **+100 DM**

Finanzierung schon ab 60 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" Monitor UltraScan P791
16.0" V.I.S., 96 kHz, 0.25 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
Aufpreis nur 260 DM



4005 – D160701

900 und 1000 MHz nur für kurze Zeit verfüg-bar!

DIMENSION™ 4100 System ohne Abbildung.
Minitowergehäuse in weiss.

DELL™ Professional PC DIMENSION™ 4100 SE

Intel® Pentium® III Prozessor mit 900 oder 1000 MHz
- **128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
- **40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
  Aufpreis für 60 GB** Festplatte, 7200 UpM nur 232 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 GTS 4x AGP Grafikkarte**
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk** mit
  8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
  Aufpreis für Creative SoundBlaster Live! Soundkarte nur 58 DM
- Stereo-Aktiv-Lautsprecher
- optional Modem nur 82 DM, ISDN-Karte nur 231 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 3 Jahre Service inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

2.499 DM Systempreis ohne Monitor — mit 17" Monitor **2.998 DM**
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz

Finanzierung schon ab 79 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Monitor M991
18.0" V.I.S., 95 kHz, 0.26 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
Aufpreis nur 196 DM



4005 – D150701

Pressestimmen

„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin „Anbieter des Jahres 1999", PC Direkt 02/2000

Dimension™ 4100:
„Note 1,2", PC Welt 09/2000
„Empfehlenswert", Computer easy 25/2000

Dimension™ 8100:
„High-Tech Empfehlung", PC Direkt 01/2001
„Preis-Leistungs-Sieger", Chip 03/2001
„Stärkster Heim-PC der Welt", Tomorrow 07/2001

Service:
„Bester Service", PC Magazin 05/2001
„Hardware Test Platz 1", PC Welt 06/2000



VALUE

Schneller am Ziel dank E-Value™
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!



DELL™ High-End PC DIMENSION™ 8100

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 1,7 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **256 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 5400 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD 4.02
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- **Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- IEEE 1394 Firewave Controller Karte
- optional Modem nur 82 DM, ISDN-Karte nur 231 DM
- **Internet Keyboard (USB), MS IntelliMouse**, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME (OEM; Recovery CD)[2], Works Suite 2001 inkl. **MS Word 2000** (OEM), Norton Anti-Virus 2000 (OEM)
- 3 Jahre Service inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service

4.999 DM Systempreis ohne Monitor — mit 17" Monitor **5.498 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,7 GHz **+300 DM**

Finanzierung schon ab 159 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" TFT Display 1701 FP
Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 200:1,
Blickwinkel H 80°/V 80°,
Aufpreis nur 1.820 DM



4005 – D890701

DELL™ Peripherie-Geräte



HP DeskJet 640C
6 S./Min. s/w, 3 S. Farbe, 600 dpi, USB- und Parallel-Schnittstelle **179 DM**



Lexmark Z33
9 S./Min. s/w, 5 S. Farbe, 2400 x 1200 dpi **199 DM**



Lexmark Z53
16 S./Min. s/w, 8 S. Farbe, 2400 x 1200 dpi **399 DM**



HP DeskJet 990 Cxi
17 S./Min. s/w, 13 S. Farbe **695 DM**



HP OfficeJet V40
Drucken, Faxen, Scannen in Farbe **695 DM**



HP ScanJet 2200
Der ideale Scanner für Einsteiger 600 dpi, 42-Bit **175 DM**



AVM FRITZ!Card PCI v2.0 159 DM

Besuchen Sie unseren Online Shop für Zubehör.
NEU: Unser Handheld Store im Internet unter
www.dell.de/dellware
Versandkosten nur 25 DM.

DELL™ Upgrades

Digitale/analoge Videoschnittkarte



- Digitale (iEEE 1394) und analoge (S-VHS und Cinch) Anschlüsse
- Top aktuelle Videoschnittsoftware schon im Lieferumfang enthalten: MGI Videowave IV
- Ideal zur Videobearbeitung von zuhause oder im Büro - die Karte kann fast alles, was es an bewegten Bildern gibt, aufzeichnen.
- Einfache Anschlussmöglichkeit durch die externe Anschlussbox

nur 695 DM

Logitech Cordless Desktop iTouch mit kabelloser Tastatur und Maus!



- Mit kabelloser Tastatur und Maus
- Schluss mit dem Kabelwirrwarr auf Ihrem Schreibtisch
- Mit 12 Zusatztasten zur Multimedia/Internet Steuerung
- Ergonomische Maus

statt Standard Tastatur **nur 150 DM**

NEU: Microsoft® Office XP

Smart arbeiten mit Microsoft® Office XP. Microsoft® Office XP setzt neue Standards im Bereich der Produktivitäts-Software fürs Büro. Die neue Office-Version wurde in vielerlei Hinsicht auf die Anforderungen und Bedürfnisse der Endanwender abgestimmt.
Microsoft® Office XP vereinfacht nicht nur alltägliche Arbeiten, sondern nutzt auch intensiv die neuen Microsoft.NET Services und bietet ein riesiges Spektrum von innovativen Funktionen für Einzelanwender, Teams und Unternehmen jeder Größe.

Vorteile:
- Vereinfachung alltäglicher Arbeiten und intensive Nutzung der neuen Web-Services
- Einfacher Zugriff auf Kontakte, Ressourcen und Informationen
- Zuverlässigkeit und Sicherheit
- Bearbeiten von Dokumenten im Team

nur 469 DM

MARKENQUALITÄT DIREKT VOM HERSTELLER

Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen,
Tel. 0800/2 87 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/5 67 6 08 Geschäftskunden,
Tel. 01 79/5 67 6 07 Privatkunden, Fax 01 79/5 67 6 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15,
Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch





0800/2 87 33 55 | **www.dell.de**

Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit

YOU MAKE THE FINAL CUT

EVIL DEAD
HAIL TO THE KING™



April 2001



April 2001



Mai 2001

THQ
WWW.THQ.DE


HEAVY IRON STUDIOS

Vertrieb: THQ Entertainment GmbH • ABC Spielspass GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax 0 21 31 / 607 - 111

Evil Dead: Hail to the King © 2000 THQ Inc. Evil Dead and its related characters are trademarks of Renaissance Pictures Ltd., and licensed exclusively to THQ Inc. • Evil Dead 2: Dead by Dawn™ & © 2000 Canal+ DA. Evil Dead 2 is a trademark of Canal+ DA. Hail to the King, the Hail to the King logo, Heavy Iron Studios, the Heavy Iron Studios logo, THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All right reserved.

Escape from Alcatraz



ICH WILL RAUS In Alcatraz müssen Sie fünf Gefangene aus verschiedenen Gefängnissen befreien. Die Palette reicht vom Sumpfknast bis zum Gefängnis-Zeppelin.

Beim Namen Alcatraz denkt man an San Francisco, an Knackis, gescheiterte Ausbruchsversuche und vielleicht noch an Clint Eastwood. An Ungarn dürfte keiner einen Gedanken verschwenden und dennoch stammt von den Budapester Entwicklern Philos (**Imperium Galactica 2**) ein viel versprechendes Echtzeit-Taktikspiel mit dem bedeutungsschwangeren Titel **Escape from Alcatraz**. Im Gegensatz zu **Commandos 2** oder **Desperados** setzen die Ungarn auf komplett in 3D dargestellte Levels, die sich drehen und zoomen lassen. Das ist kein optischer Gag, sondern bitter nötig, denn um die durchschnittlich drei oder vier Lösungswege pro Level zu finden, müssen die Örtlichkeiten peinlich genau untersucht werden. Ziel der Entwickler ist es, den Neigungen der Spieler gerecht zu werden: Eine Lösung ist eher direkt, aber riskant, während eine andere eher aufwendig, dafür aber gefahrloser ist. In jeder Mission müssen Sie fünf Gefangene mit verschiedenen Fähigkeiten aus fantasievoll gestalteten Gefängnissen befreien und dürfen dabei weder von Wachen, Spitzeln oder Spezialeinheiten entdeckt werden. Während ein Ex-Soldat gut fürs Ausschalten von Gegnern ist, setzt die Artistin ihre Körperbeherrschung ein und kann sich lautlos bewegen.

Entwickler .... Philos
Erscheint .... November 2001



Conquest: Frontier Wars

Digital Anvils einstiges Welt-raum-Strategiespiel schwebt im September unter Ubi Softs Flagge in die Spieleläden ein. Anhand einer sehr fortgeschrittenen Beta konnten wir uns jetzt von den Qualitäten überzeugen: Auch wenn die Grafik nicht mehr viel hermacht, könnte das Spiel **Starcraft**-Fans gefallen.

Fever Pitch Studios | September 2001



Die Siedler 4 Add-on

Bei einem Besuch in der Redaktion stellte uns Blue Byte die Erweiterung zum Aufbauhit **Die Siedler 4** vor. Vor allem die Missionen versprechen sehr spannend zu werden. Die Entwickler setzen künftig Scripts ein, um etwa in den Levels besondere Ereignisse auszulösen. Ein Editor ist dabei.

Blue Byte | Juli 2001



Flesh & Blood

Im Strategiespiel **Flesh & Blood** der **Mayday**-Macher kämpfen Sie aufseiten der Tempelritter oder der Sarazenen im mittelalterlichen Europa und Arabien. Sie tragen nicht nur Echtzeit-Gefechte auf 3D-Schlachtfeldern aus, sondern müssen sich im Strategiemodus auch um Steuern und Burgenbau kümmern.

Boris Games | 2002

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Commandos 2** – Echtzeit-Taktik | September 2001
2. **Anno 1503** – Aufbau-Strategie | September 2001
3. **Warcraft 3** – Echtzeit-Strategie | Februar 2002
4. **Empire Earth** – Echtzeit-Strategie | September 2001
5. **Age of Mythology** – Echtzeit-Strategie | Mai 2002
6. **Homeworld 2** – Echtzeit-Strategie | Februar 2002
7. **Civilization 3** – Strategie | Dezember 2001
8. **Star Trek: Armada 2** – Echtzeit-Strategie | Dezember 2001
9. **Anstoß 4** – Fußball-Manager | Februar 2002
10. **Republic** – Strategie-Mix | April 2002



Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt

Die dümmsten Bauern haben die dicksten Kartoffeln? Von wegen: In Anno 1503 kann sich nur behaupten, wer seine **Produktionsketten bestmöglich gestaltet.**

Schon wieder keine Klamotten! Und Gewürze gibt's auch keine! Zeternd, keifend und wild gestikulierend verlassen die Damen mit leeren Einkaufskörben unsere Marktstände. Um das Problem zu erkennen, muss man nicht Betriebswirtschaft studiert haben: zu viele Bewohner, zu wenige Betriebe, zu wenig Nachschub. Doch zum Glück haben Sie als **Anno 1503**-Spieler jetzt noch mehr Möglichkeiten, um den Forderungen nach edlem Zwirn, festem Schuhwerk und natürlich Hochprozentigem in allen Ausprägungen gerecht zu werden. Alkohol lässt sich beispielsweise aus Zuckerrohr, Kartoffeln, Weintrauben oder Hopfen und Malz herstellen. Nicht immer hat man die freie Auswahl: Wer in nördlichen Gefilden Stoffe produzieren will, sollte statt einer Baumwollplantage lieber eine Schaffarm bauen. Natürlich können Sie eine Kakaoplantage auch in einer Wüstenregion hochziehen – allerdings werden Sie daran keine rechte Freude haben: Die Gewächse mickern vor sich hin und liefern – wenn überhaupt – nur geringe Erträge. Tipp: Achten Sie auf sattgrüne Wiesen, Bäche und Flussläufe – hier findet man in der Regel fruchtbare Böden vor.

Jede Menge Waren (Leder, Salz, Edelsteine etc.) und Betriebe (Salzbergwerk, Wollfärberei, Buchdruckerei, Hopfenplantage usw.) sind gegenüber **Anno 1602** hinzugekommen – 40 Produktionsketten gibt es mittlerweile. Obendrein liefern viele Produktionsketten gleich mehrere Produkte. Ein Beispiel: Aus den Kartoffeln des Kleinbauern (einer der neuen Betriebe) können Sie Schnaps brennen lassen oder den Speisezettel ergänzen. Sie selbst entscheiden, ob Sie beides parallel pro-

duzieren lassen oder sich auf eines konzentrieren. Im Vergleich zum Vorgänger sind etliche Wirtschaftskreisläufe wesentlich komplexer und enger untereinander verzahnt. Das hat Folgen, denn fehlt ein Rohstoff, wirkt sich das gleich auf mehrere Ketten aus. Kein Getreide mehr auf Lager? Schlecht, denn dadurch steht die Mühle still und die Bierbrauerei kann mit Hopfen allein wenig anfangen; der Nachschub an Nahrung und Alkohol stockt, die Bürger werden sauer, ziehen schlimmstenfalls sogar aus Ihrer Stadt und fallen damit als Steuerzahler aus.

Mit den Waren lässt sich natürlich auch vortrefflich handeln: Überschüsse verkaufen Sie an fahrende Kaufleute oder Handelspartner; inzwischen hat Sunflowers auch enthüllt, welche fliegenden Händler Ihnen in **Anno 1602** zu horrenden Preisen Werkzeuge verkauft haben: Die Venezianer waren's! Das Volk ist eine von neun neuen Kulturen, mit denen Sie Handel treiben und um jeden einzelnen Goldtaler feilschen. Wer mangels Erzbergwerk selbst kein Eisen und damit auch keine Waffen herstellen kann, muss Eisenerz, Eisen oder gleich die fertigen Waffen teuer zukaufen. Nicht alle Kreisläufe sind so aufwendig wie etwa die Herstellung von Werkzeugen, Brot oder Bier: Jäger und Fischer gehen auf die Jagd und liefern ihre Beute direkt am nächstgelegenen Marktplatz ab. Der wiederum dient als Lager und versorgt die Buden und Stände in der Umgebung, wo Ihre Bürger die Dinge des täglichen Bedarfs einkaufen.

Natürlich werden die Produktionsketten erst nach und nach im Verlauf der Kampagne freigeschaltet: Manche Waren – etwa Goldschmuck oder Gewürze – brauchen Sie ohnehin erst, sobald in Ihrer Stadt Bewohner der vierten oder gar fünften Zivilisationsstufe, also Kaufleute oder Aristokraten, wohnen.



ERSTEINDRUCK

*Ich kann's kaum erwarten, bis im **Anno 1503**-Wirtshaus mit den ersten Hopfenkaltschalen aus meiner funkelnigelnagelneuen Brauerei angestoßen wird. Lobenswert: Viele der neuen Wirtschaftskreisläufe gehen auf Anregungen der **Anno 1602**-Fans zurück.* PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Sunflowers/Max Design
Termin .... September 2001

Kettenreaktionen

Wir zeigen Ihnen anhand ausgewählter Beispiele, wie die Wirtschaftskreisläufe in **Anno 1503** funktionieren. Einige Gebäude (etwa die Saline) enthüllen wir hier zum ersten Mal.

NAHRUNG
Marktplatz
Getreidefarmen
Mühle
Bäckerei

ALKOHOL
Getreidefarm
Hopfenbauer
Brauerei
Wirtschaft
Marktplatz

ALKOHOL
Wirtshaus
Rumbrennerei
Zuckerrohrplantage
Zuckerrohrplantage
Marktplatz

SALZ
Salzbergwerk
Saline
Marktplatz

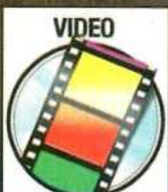
GEWÜRZE
Marktplatz
Gewürzplantagen
Gewürzplantagen

TABAK
Tabakplantage
Tabakverarbeiter
Tabakplantage
Marktplatz

KLEIDUNG
Marktplatz
Weberei
Schneiderei
Schaffarm
Baumwollplantage

WERKZEUG
Holzfäller
Erzschmelze
Erzbergwerk
Schmiede
Marktplatz

So ein Mist: **Der Winter ist um – und wir sitzen immer noch auf Dutzenden von Skiern.** Ganz zu schweigen von den Weihnachtsbäumen ... Der Industriegigant 2 stellt Aufbau-Fans vor völlig neue Herausforderungen.





Der Industriegi

Wie sein erfolgreicher Vorgänger kombiniert der **Industriegigant 2** wesentliche Elemente aus **Sim City**, **Railroad Tycoon** und **Transport Tycoon** – sprich: Sie machen fast alles selbst. Bauen Farmen, Chemiefabriken, Druckereien, Kaufhäuser und Fahrzeugdepots. Erschließen Ölfelder. Legen Straßen an. Verlegen Gleise. Kaufen Züge und Lkws. Bestimmen die Fracht. Mustern veraltete Fahrzeuge aus oder lassen sie reparieren. Und stellen natürlich die Preise ein. Nur die Städte wachsen wie bisher von allein; wer frühzeitig seine Shops an den Stadtrand baut, hat oft schon ein Jahrzehnt später einen Laden in bester Innenstadtlage.

Lassen sich schlichte Holztische noch vergleichsweise simpel herstellen, ist die Produktion eines Autos schon kniffliger: Bleche, Elektronik, Stoffe, Motoren etc. wollen zusammengeschraubt werden. Nicht nur beim Scherzartikel-Fabrikanten ist genaues Timing gefragt: Wenn im Sommer die Weizenernte eingefahren wird, muss genügend Lagerfläche vorhanden sein – ansonsten verrottet das Getreide und Sie müssen sprichwörtlich kleinere Brötchen backen.

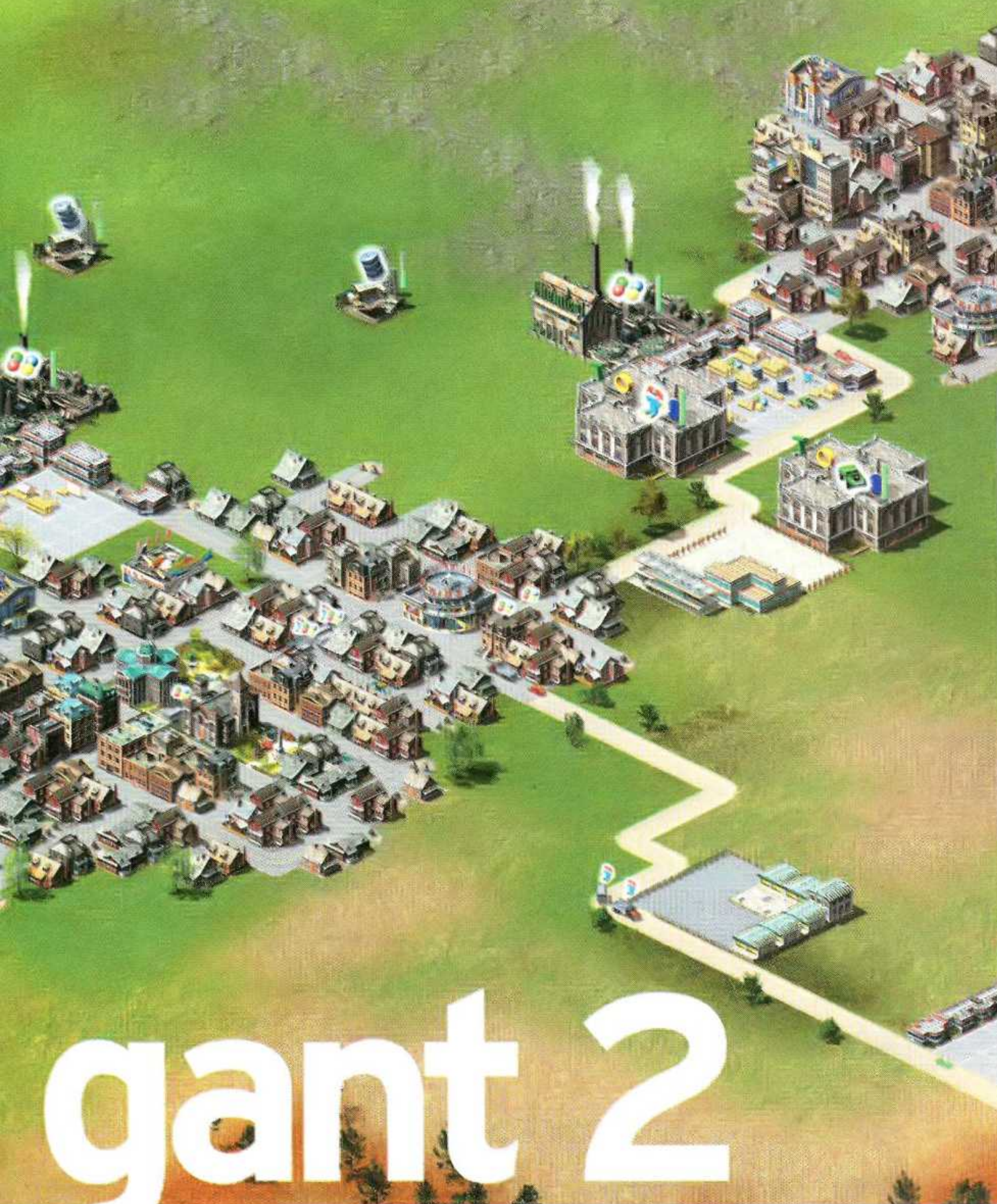
Die technologische Entwicklung startet um die Jahrhundertwende und endet im Jahr 1980. Wer ein Endlosspiel startet, die vollen 80 Spieljahre durchhält und nicht vorspult, verbringt rund 20 Stunden vor dem Monitor. Unterdessen müssen Sie ständig auf neue technologische Entwicklungen reagieren – etwa, wenn sich spätes-



WACHSTUMSBRANCHE Auf unseren Feldern wachsen unter anderem Baumwolle, Weizen, Früchte und Hopfen.



REIF FÜRS MUSEUM Diese liebenswerten Schnauferl werden nach und nach durch moderne Lkws abgelöst.



tens ab Mitte der 70er die Schwarzweiß-Fernseher zu Ladenhütern entwickeln und nur noch mit erheblichen Preisnachlässen loszuschlagen sind. Wer zu diesem Zeitpunkt Farbfernsehgeräte anbieten kann, ist fein raus. Auch die Auswahl an Transportmitteln wird zunehmend größer. Wählt man einen billigen, aber dafür langsamen Oldie? Oder doch das neueste Modell? Lokomotiven und Wagons sind extrem teuer (ganz zu schweigen von den Gleisen), transportieren aber große Mengen schnell über große Entfernungen. Schiffe und Flugzeuge (wichtigste Neuerung beim **Industriegigant 1**-Erweiterungspaket) sind nun standardmäßig enthalten. Spieldesigner Hans Schilcher: „Ohne Jumbos oder Containerschiffe lassen sich manche Missionen nicht gewinnen."

Der Überblick bleibt auch bei fortgeschritteneren Spielständen erhalten: Was gerade produziert oder transportiert wird, bekommen Sie ohne zusätzliche Klicks angezeigt. Auch die offenen Lager sind einsehbar – so erkennen Sie, welche Mengen von welcher Ware vorrätig sind. Ähnlich wie bei **Anno 1503** sollten Sie auf den Einzugsbereich Ihrer Gebäude achten – vor allem bei Lagerhäusern, da darauf alle Fabriken, Bahnhöfe und Shops in der Umgebung zurückgreifen. Neben dem Endlosspiel plant Jowood 30 bis 40 Karten, die bereits auf dem Papier existieren und derzeit umgesetzt werden. Mal sollen Sie marode Unternehmen aus den roten Zahlen führen, ein andermal wehren Sie sich gegen die Dumping-Preise der Computergegner oder kämpfen um Marktanteile.

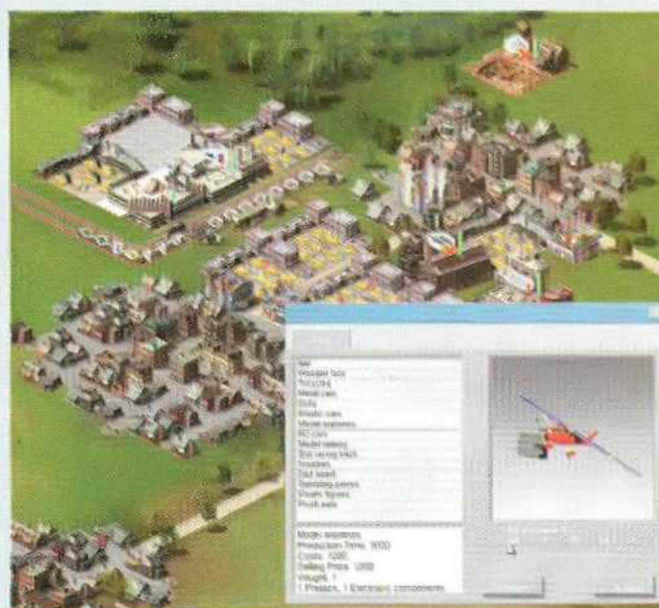

ERSTEINDRUCK

Die Werte sind noch nicht ausbalanciert (derzeit kosten Bowling-Kugeln, Edelstahlbestecke und Platinen noch gleich viel), die Steuerung ist provisorischer Natur – und trotzdem konnte ich mich von der Vorabversion kaum losreißen. Wenn das nichts heißt ... PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Jowood Productions
Termin .... November 2001

Neuheiten

Die fünf wichtigsten Neuerungen gegenüber Industriegigant 1 im Überblick:



Bessere Grafik

Die Grafik lässt sich (fast) stufenlos zoomen; die Mindestauflösung beträgt 1.024x768 Punkte. Besonders schön: die belebten Städte und das transparente Wasser samt Wellengang und Brandung – das sieht auch bei **Age of Mythology** kaum besser aus.

Warenaustausch via Lager

Die Fabriken und Bahnhöfe haben im Gegensatz zum Original keine eingebaute Lagerfläche mehr; stattdessen bedienen sich Geschäfte und Werke an den Lagerhäusern. Unser Urteil: übersichtlicher, einfacher und spielerisch sinnvoll.

Mehr Spieltiefe

In 160 verschiedenen Betrieben werden Produkte aus 26 verschiedenen Kategorien (Chemie, Sport & Freizeit etc.) hergestellt, die sich zum Teil nur zu einer bestimmten Jahreszeit verkaufen lassen. Für jedes Endprodukt (Autos, Obstsaft etc.) gibt es eigene Shops.

Reine 2D-Landschaft

Die isometrische 3D-Landschaft im **Sim City 3000**-Stil wird abgelöst durch eine plane 2D-Karte – d. h. Sie dürfen weder Brücken bauen noch Tunnel schaufeln noch Hügel begradigen. Anders als im Original gehört ein Editor nicht zum Lieferumfang.

20. Jahrhundert als Szenario

Futuristische Monorails gehören ab sofort zum alten Eisen: Ab den 80er-Jahren ließe sich spielerisch nicht mehr allzu viel herausholen, sagen die Entwickler. Gut: Die überarbeitete KI soll Lkw-Staus und Eisenbahn-Kuddelmuddel bei komplexeren Weichenanlagen vermeiden.





Résistance

Résistance, sprich: „Resisstohns", klingt irgendwie nach Haarspray. Doch das Einzige, was bei diesem Spiel klebt, sind wohl Sie – am PC: **Das 3D-Taktikspiel ist Commandos, Republic und Deus Ex in einem.**

Die Pupillen des Wachposten verfolgen gelangweilt den Scheinwerferkegel, der das Areal rund um die Fabrik ausleuchtet. Der Herbstwind pustet Papiertüten und Blätter über den Asphalt. Frisch hier oben auf dem Ausguck. Der Mann klappt den Kragen etwas weiter nach oben. Alles ruhig. Doch die fast idyllische Atmosphäre wird jäh unterbrochen – Poff-poff-poff. Drei Kugeln durchsieben den Holzboden des Aussichtsturms; tödlich getroffen sackt der Körper zusammen, sein Mantel färbt sich blutrot. Aus



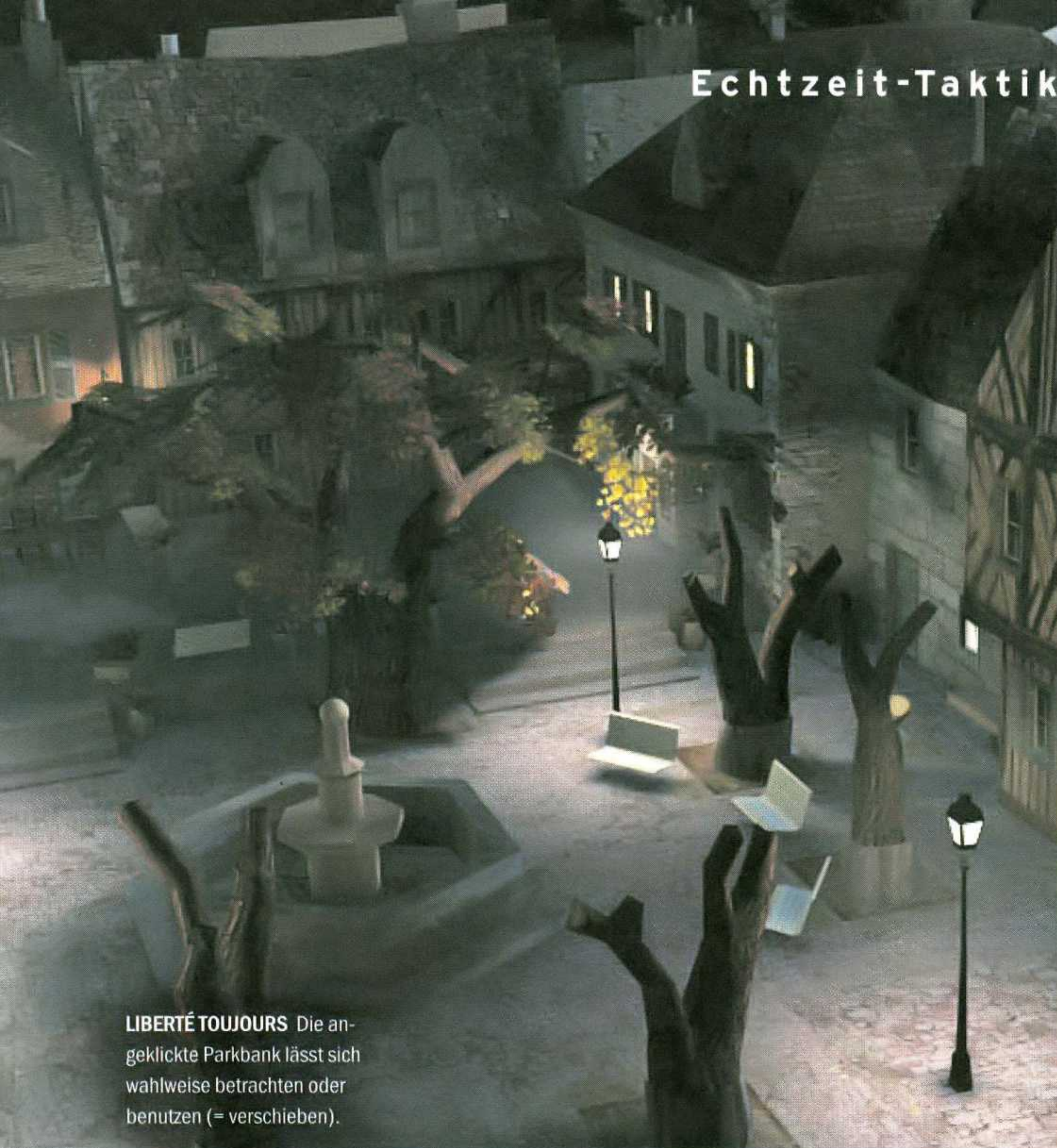




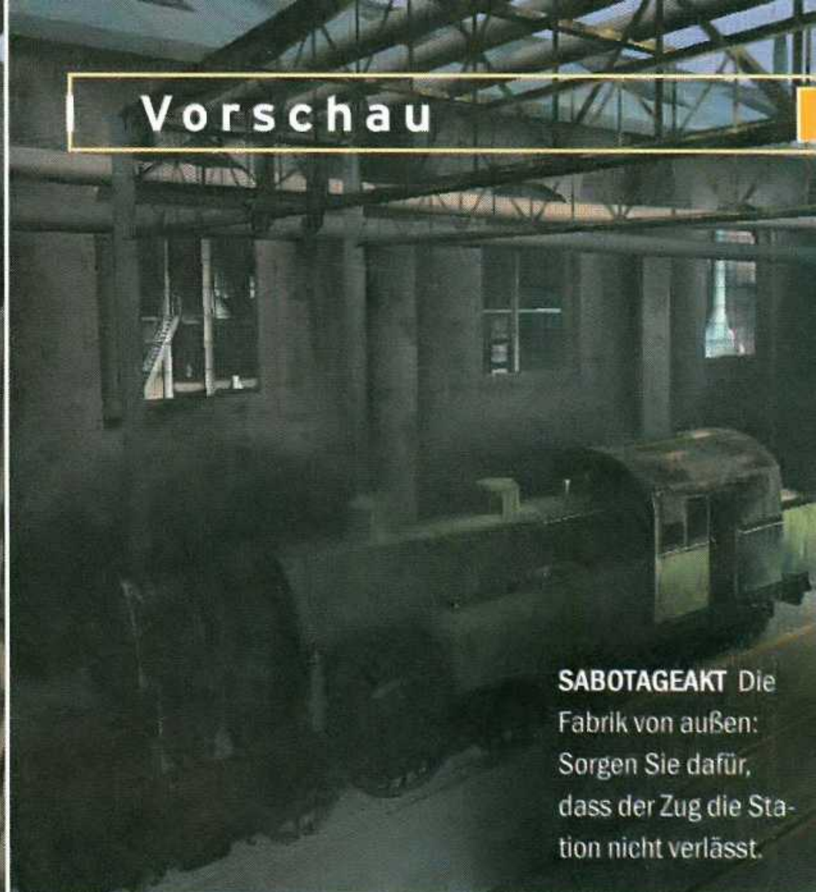
LORD HELMCHEN In den besetzten französischen Ortschaften wimmelt es nur so vor deutschen Truppen.



TRÜGERISCHER SCHEIN Die Fabrik ist keineswegs so menschenleer, wie es scheint ...



LIBERTÉ TOUJOURS Die angeklickte Parkbank lässt sich wahlweise betrachten oder benutzen (= verschieben).



SABOTAGEAKT Die Fabrik von außen: Sorgen Sie dafür, dass der Zug die Station nicht verlässt.



BÖSER WICHT Die Zwischensequenzen werden mithilfe der 3D-Engine inszeniert.

dem Schatten der Konstruktion treten drei vermummte Gestalten, die sich zu den dicken Backsteinmauern schleichen, hinter denen sie das vermuten, was eigentlich nur wenige hochrangige Nazi-Schergen wissen dürften: Hier entsteht die ultimative Geheimwaffe, die den Ausgang des Zweiten Weltkriegs entscheiden könnte.

Das Trio gehört zur Résistance. Wer im Geschichtsunterricht gefehlt hat, schlägt in Meyers Lexikon nach und erfährt dort unter dem Stichwort „Résistance", dass damit die französische Widerstandsbewegung gegen die deutsche Besatzungsmacht gemeint ist. In wechselnder Zusammensetzung bewältigt Ihre zehnköpfige Crew vielfältige Aufgaben: Die tapferen Frauen und Männer – allesamt mit individuellen Fähigkeiten – spionieren, sabotieren, schleichen, schneiden den Nachschub ab, helfen bei der Flucht, bringen Minen an, belauschen Gespräche, verkleiden sich, fälschen Pässe, locken Wachen in den Hinterhalt, fliehen vor Gebirgsjägern und versenken U-Boote – und das meist im Schutz der Dunkelheit. Als Widerstandskämpfer kauft man Waffen, Munition und Ausrüstung natürlich nicht im nächstgelegenen Laden: Wenn gute Beziehungen nicht weiterhelfen, bleiben immer noch Improvisation und der Überraschungseffekt – überall lauern Gestapo und Wehrmachtssoldaten.

Im Grunde spielt sich all das wie **Commandos**, nur eben mit dem Unterschied, dass Sie die Kamera völlig

Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit? Von wegen: Als Untergrundkämpfer im besetzten Frankreich dürfen Sie nichts und niemandem trauen.

frei zoomen, schwenken und drehen können. Sinn und Zweck: Bevor Sie eine Person um die Ecke dirigieren, gucken Sie halt erst mal nach, was sich dahinter verbirgt. Noch sind viele Punkte ungeklärt, die erst in den nächsten Monaten ausprobiert werden können: Kann man mit der Kamera buchstäblich durch Wände gehen, um das Innere von Gebäuden zu sehen? Welche Perspektive lässt man in engen Katakomben zu?

Rechnet man kleinere Projekte weg, dann ist **Résistance** das erste große Vorhaben des jungen Hamburger Powderworks-Teams. Zehn Programmierer und Grafiker bauen derzeit die ersten Schauplätze zusammen, modellieren die Gesichtszüge der Figuren, arbeiten an Spezialeffekten wie Explosionen oder scannen Fotos aus Zeitungen und Geschichtsbüchern ein, um möglichst detailgetreue Fassaden, Uniformen und Waffen zu erstellen. Das Team hat sich viel vorgenommen: Insgesamt soll es 30 bis 40 Missionen geben, mit denen Sie jeweils zwei bis drei Stunden beschäftigt sind. Die Schauplätze sind über ganz Europa verteilt: Es gibt Dörfer, Staudämme, Bahnhöfe, Katakomben, eine bretonische Stadt samt U-Boot-Hangar und Leuchtturm und ein verschneites Grenzgebiet zwischen Frankreich und der Schweiz. Selbst eine Mission während einer Zugfahrt ist geplant. Gegen Ende der Story teilt sich der Handlungsfaden kurzfristig: Sie haben die Wahl, ob Sie mit Ihrer bewährten Truppe weitermachen oder kurzzeitig zu zwei britische Agenten umschalten, die via Kreuzfahrtschiff (Kenner bemerken darin Parallelen zum Titanic-Interieur) nach Paris kommen. Das Finale findet in Paris statt – inklusive nachgebautem Montmartre und einem Eiffelturm-Einsatz.



ERSTEINDRUCK

Ich drücke die Daumen, dass Powderworks all das realisieren kann, was auf Papier und in den Köpfen entworfen wurde. An der guten 3D-Engine wird's jedenfalls nicht scheitern und das Indy-Jones-kompatible Flair ist schon jetzt spürbar. Wir werden den Entstehungsprozess weiter intensiv beobachten! PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Powderworks
Termin.................................. Oktober 2002



Battle Realms



Vier völlig verschiedene Clans, **ein lebendiges Ressourcen-System,** taktische Finessen und fernöstliches Flair heben Battle Realms aus der Masse des Strategie-Einerleis heraus.

Echtzeit-Strategie in 3D hat mit vielen Vorurteilen zu kämpfen: Unübersichtlich, umständlich zu bedienen und trotz moderner Technik nicht innovativ sind einige davon. All das trifft auf **Battle Realms** nicht zu. Davon überzeugten wir uns in mehreren ausführlichen Spiel-Sessions. Was wir schon nach wenigen Minuten gemerkt haben: **Battle Realms** macht einfach Spaß und ist sehr intuitiv zu bedienen. Ohne lange Erklärungen oder ein Tutorial wird jeder sofort loslegen können, der schon einmal ein ähnliches Spiel bedient hat. Die bewährte Steuerung macht es möglich, unterstützt von einer durchdacht gewählten Standard-Kameraperspektive. Wem die nicht gefällt, der schwenkt, zoomt und neigt den Blickwinkel nach Belieben. Per Tastaturdruck stellt das Programm die ursprüngliche Ansicht wieder her – nicht schlecht. Einheiten werden wie gewohnt per Klick oder durch einen mit der Maus gezogenen Rahmen ausgewählt. Mit der rechten Maustaste lassen Sie Ihre Arbeiter Rohstoffe ernten und Häuser bauen, Kampftruppen marschieren oder greifen den Widersacher und dessen Gebäude an. Das Menü am unteren Bildschirmrand macht abhängig von der Situation und der gewählten Einheit die passenden Funktionen zugänglich. Bauen und Reparieren im zivilen sowie das Aktivieren von Spezialattacken und Zaubern im militärischen Bereich sind Beispiele.

Laut Projektleiter Ed Del Castillo (zu seinen Westwood-Zeiten noch **C&C**-Produzent) sei es ein Hauptziel der Designer, eine lebendige Spielwelt zu schaffen. Das gelingt sehr gut – in kaum einem anderen Echtzeit-Strategiespiel stand die Interaktion mit der Umwelt derart im Mittelpunkt. Okay, zumindest die Grundversorgung mit Ressourcen funktioniert wie gewohnt: Bauern ernten Reisfelder ab, schöpfen Wasser aus Teichen oder Brunnen und gewinnen so die beiden einzigen Rohstoffe, die Sie zur Herstellung von Gebäuden und Einheiten benötigen. Doch hier beginnen schon die Unterschiede zu **Age of Kings**, **Command & Conquer** und Co.: Statt Massen an Einheiten per Mausklick zu generieren, bekommen Sie in **Battle Realms** nur eine Grundeinheit – Arbeiter. Diese entsteigen regelmäßig den einfachen Hütten – so lange genügend Reis und Wasser vorhanden sind. Kampfeinheiten erstellen Sie, indem Sie Arbeiter in militärische Gebäude zur Ausbildung schicken. Beim Drachenclan, einer der vier Parteien, erhalten Sie auf diese Weise Bogenschützen, Speerkämpfer und Alchemisten. Diese Truppen dürfen Sie in anderen Gebäude weiter ausbilden und besitzen fortan andere, meist stärkere Truppen. So wird ein Bo-



BRANDSCHATZEN Die Bogenschützen des Drachenclans setzen eine Lotus-Siedlung mit Flammenpfeilen in Brand.



HAMMERHART Strategisch wichtige Punkte wie dieser Flussübergang sind immer hart umkämpft.



CLEVER Während sich die Nahkämpfer (links) ins Getümmel stürzen, greifen Bogenschützen und Kanoniere selbstständig aus sicherer Entfernung an.

genschütze im Alchemistenturm zum Kanonier. Gleiches passiert, wenn sich ein Alchemist das Fortbildungsseminar „Pfeil und Bogen – Hier wird scharf geschossen" reinzieht. Dadurch können Sie eine vielseitige Armee aufbauen, wobei alle Einheiten Stärken und Schwächen haben. Genauere Infos zum innovativen Truppenkonzept lesen Sie im Kasten auf Seite 34.

Die Interaktion mit der Umwelt geht aber viel weiter. So können Sie etwa gegnerische Gebäude zerstören, indem Sie Felsbrocken gezielt den Abhang runterrollen lassen. Feuer greift von Bäumen auf Gebäude über und breitet sich schnell aus, ein gezielter Flammenpfeil reicht mitunter aus, um eine gesamte Basis lichterloh abfackeln zu lassen. Brände können auch von den Arbeitern gelöscht werden, Regenfälle ersticken Brandherde ebenfalls im Keim. Im dreidimensionalen Gelände spielen Sichtlinien eine große Rolle, so dass Aussichtstürme auf Hügeln einen großen Vorteil bringen. Höhenunterschiede wirken sich auch frappierend auf den Ausgang der Schlachten aus; vor allem Fernkämpfer erhalten einen Bonus, wenn sie Widersacher auf niedriger Position aufs Korn nehmen. Für hinterhältige Attacken bieten sich Wälder an, denn Ihre Truppen sind im Schutz der Bäume so gut wie nicht auszumachen. All diese Features eröffnen Ihnen unzählige taktische Möglichkeiten. Da sich auch der computergesteuerte Gegner dieser Mittel bedient, entwickeln sich oft abwechslungsreiche Scharmützel. Es besteht auch immer die Chance, sich mit einer taktischen Meisterleistung aus einer scheinbar aussichtslosen Situation zu befreien. Gezieltes Ausschalten von Anführern, ein Hinterhalt in einer felsigen Schlucht oder das Stehlen von gegnerischen Ressourcen sind denkbar und möglich.

Das Kampfsystem funktioniert nach dem klassischen Stein-Schere-Papier-Prinzip. Alle Einheiten sind demnach gegen bestimmte Truppen sehr wirkungsvoll, kriegen von anderen aber die Hucke voll. Beispielsweise zerlegen Kanoniere Gebäude mit Leichtigkeit, segnen aber bei zwei Schwerthieben das Zeitliche. Interessant ist dabei, dass fast alle Ihrer Untergebenen über mehrere Kampfmodi verfügen. Bogenschützen feuern verständlicherweise in erster Linie aus der sicheren Entfernung ihre Pfeile ab. Das macht aber irgendwie keinen Sinn mehr und sieht außerdem ausgesprochen dämlich aus, wenn sie das bei Angreifern versuchen, die aus 30 Zentimeter Entfernung mit der Axt auf die Fernkämpfer eindreschen. Statt sich wie in vergleichbaren Titeln abschlachten zu lassen, schlagen die Bogenschützen mit ihrer Waffe auf ihr Gegenüber ein. Klar, das ist nicht sehr effektiv, hilft ihnen aber vielleicht, die fünf Sekunden bis zum Eintreffen der Verstärkung zu überstehen.

> Sichtlinien und Höhenunterschiede wirken sich im **dreidimensionalen Gelände** frappierend auf den Ausgang der Schlachten aus.

Weitere Faktoren, die **Battle Realms** auf den Strategie-Olymp verhelfen sollen, sind verschiedene Arten von Magie, Spezialangriffe und ein Dutzend einzigartiger Recken, die Zenmeister. Für die Zauberei

Einheiten in **Battle Realms**

Da sich das Konzept zur Truppenerstellung drastisch von herkömmlichen Genrevertretern unterscheidet, zeigen wir Ihnen einige Einheiten des Drachenclans. Grundlage für alle Einheiten sind die Arbeiter.

Hütte



Ist genug Reis und Wasser da, kommen in regelmäßigen Abständen neue **Arbeiter** aus den Hütten. Arbeiter sind die Basis für alle anderen Einheiten.

Badehaus



Im Badehaus werden **Geishas** ausgebildet, die verletzte Truppen heilen können.

Kloster



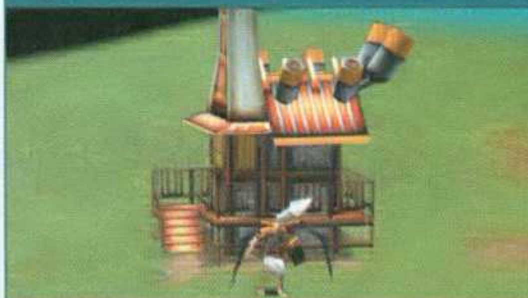
Die **Mönche** gehören zu den besten Nahkämpfern und haben hier ihre Heimat.

Hütte der Bogenschützen



Bogenschützen sind die erste Fernkampfeinheit. Durch schnelle Schussfrequenz und große Reichweite sehr effektiv.

Hütte der Alchemisten



Die **Alchemisten** feuern zwar nur langsame Raketen aus relativ naher Distanz ab, dafür richten die Geschosse enormen Schaden an.

Dojo



Im Dojo werden die Arbeiter zu **Speerkämpfern** ausgebildet. Traditionell setzt man diese Einheiten gegen berittene Einheiten ein.

Hütte der Bogenschützen



Speerkämpfer werden in der Hütte der Bogenschützen zu **Drachenkriegern** ausgebildet. Sie sind zwar starke Offensiveinheiten, die fehlende Rüstung ist jedoch ihre Schwachstelle.

Hütte der Alchemisten



Schicken Sie Bogenschützen in die Alchemistenhütte, erhalten Sie **Kanoniere**. Die Artillerie Ihrer Armee zerlegt mit ihren mobilen Kanonen im Nu feindliche Gebäude.

Dojo



Kabuki-Krieger sind die Mischung aus Alchemist und Speerträger. Die guten Allrounder eignen sich besonders gut als Kämpfer der ersten Reihe.

Zähmen



Bevor Sie berittene Einheiten aufstellen können, müssen Ihre Arbeiter wilde Pferde finden und zähmen.

Einstallen



Die Reittiere werden eingestallt, Ihre Truppen holen sich dann die Pferde hier ab. Außerdem möglich: die Verwendung als Lasttiere, um mehr Reis oder Wasser zu transportieren.

Losreiten



Stellvertretend für die zahlreichen Möglichkeiten haben wir hier einen **berittenen Drachenkrieger** und einen **berittenen Bogenschützen** erstellt. Ein Angriffsbonus und die größere Mobilität der Kavallerie können über Sieg und Niederlage entscheiden.



IMMER ANDERS Die vier Clans bieten nicht nur unterschiedliche Einheiten, auch die Grafik-Sets sind jeweils anders.



FEUERWEHR Mit geeinten Kräften löschen die Arbeiter ein brennendes Haus. Wohl dem, der Brunnen in seiner Siedlung hat.



WAFFENNARREN Die primäre Fernkampfeinheit des Schlangenclans sind Musketiere.



OBEN AUF Lassen Sie die Fernkämpfer von einer erhöhten Position angreifen, können Sie auch zahlenmäßig überlegene Armeen besiegen.

stand die asiatische Philosophie von Yin und Yang Pate. Dabei erweitern Sie für erfolgreiche Kampfmanöver je nach Ihrer Ausrichtung den Vorrat an Yin-Punkten (böse) oder Yang-Punkten (gut). Diese verwenden Sie, um die Truppen generell zu verbessern: Stärkerer Rüstungsschutz, höhere Reichweite bei Fernkämpfern oder effektivere Speere – die Palette variiert von Clan zu Clan. Alternativ erhöhen Sie mit Yin und Yang die Fähigkeiten Ihrer Zenmeister. Diese Anführer sind besonders kampfstark, erhöhen die Produktion oder schleudern den Gegnern Zaubersprüche um die Ohren. Spezialangriffe eignet sich das Heer in bestimmten Gebäude an. Bogenschützen dürfen etwa Brandpfeile schießen, Speerkämpfer blenden die Widersacher und Alchemisten vergrößern die Durchschlagskraft der Raketen mit Schwarzpulver. Die Vielfalt an Truppen und die famose Engine sorgen dafür, dass sich **Battle Realms** optisch ganz weit vorn einordnet. Die hervorragend in Szene gesetzten Schlachten verdienen eine Sondererwähnung, da sich die Künstler mit den Animationen sehr viel Mühe gegeben haben. Sämtliche Einheiten haben unterschiedliche Angriffsbewegungen auf Lager: Mönche zeigen etwa schönste Kung-Fu-Einlagen, Schwertkämpfer stechen, schwingen und setzen Hiebe aus dem Sprung oder der Drehung.

Yin und Yang, Reis und Kung-Fu weisen eindeutig darauf hin, dass **Battle Realms** in einer Fantasiewelt mit fernöstlichen Einflüssen angesiedelt ist. Kenji, der Protagonist des Spiels, kehrt nach Jahren des Exils in seine Heimat zurück. Prompt setzten sich in seiner Abwesenheit andere Möchtegern-Herrscher auf den Thron und machen auf Obermotz, Sie vertreiben die Lümmel aus Ihrem Land. Dafür stehen im Einzelspielermodus zwei unterschiedliche Storylines zur Auswahl: Als edler Anführer des Drachenclans kämpfen Sie wie ein leuchtender Bilderbuchheld für Friede, Freude, Reiskuchen. Alternativ setzen Sie sich an die Spitze des Schlangenclans und sind all das, was man den beschuppten Reptilien seit der biblischen Apfel-Affäre nachsagt: hinterhältig, gemein und ein übler Schicksalsschlag für Ihre Gegner. Mit dem Wolf- und dem Lotusclan erwarten Sie im Lauf der Kampagne zwei weitere Parteien, die Sie im Mehrspielermodus selbst steuern dürfen. Mitunter verzweigt sich die reichhaltige und spannende Story und stellt den Spieler vor die Entscheidung zwischen mehreren Missionen (insgesamt 34), was die Wiederspielbarkeit natürlich merklich erhöht.

Sämtliche Einheiten zeigen im Kampf viele unterschiedliche Angriffsbewegungen.

Im Mehrspielermodus geht's ähnlich intensiv zur Sache wie in Blizzards Meisterwerk **Starcraft**. Die unterschiedlichen Rassen ermöglichen zahlreiche Strategien, mit stumpfsinnigen Tank-Rushs hat das Ganze nichts gemein. Wer gewinnen will, muss vor allem schnell und präzise sein. Hektisch wird es dank der guten Steuerung selten. Nach spätestens fünf Minuten ging es meist schon mit den ersten Kämpfen los, weshalb ein effektiver Basenbau extrem wichtig ist. Die Wege müssen kurz sein, wichtige Kampf-Upgrades schnell verfügbar sein und der Gegner stets im Auge behalten werden. Da **Battle Realms** mit einem Karteneditor ausgeliefert wird, dürfte sich rasch eine ähnlich aktive Community bilden, wie es seinerzeit bei **Starcraft** der Fall war.



ERSTEINDRUCK

*Die vielen strategischen Möglichkeiten machen **Battle Realms** einzigartig. Grafik, Truppen und Mehrspielermodus schneiden durchweg sehr gut ab; eindeutig ein Titel mit Hit-Potenzial.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Liquid Entertainment
Termin .... November 2001





Wiggles

Nur noch wenige Wochen, dann dürfen die Wiggles losbuddeln: **Unter den kecken Zipfelmützen stecken durchtriebene Wichtel, die Kung-Fu beherrschen,** Hasch-Pfeifchen schmauchen und Hamster mit der Steinschleuder erlegen.

Im Grunde ist **Wiggles** ein Aufbau-Strategiespiel, doch von einem **Siedler 4** unterscheidet es sich doch erheblich: Erstens ist das Spiel komplett in 3D (Figuren, Gebäude – einfach alles), zweitens sammeln Ihre Zwerge rollenspielartige Erfahrungspunkte, drittens kontrollieren Sie statt vieler hundert Figuren nur einige dutzend Männchen und Weibchen (die Sie dafür aber auch beim Vornamen kennen) und viertens lösen Sie nicht eine Mission nach der anderen, sondern einzelne Quests, die den Verlauf der Story beeinflussen. Gleich vier Zwergenclans wollen die versprochene Belohnung für die Ergreifung des ausgebüxten Höllenhundes Fenris einheimsen; die Jagd erstreckt sich über vier völlig unterschiedliche Welten, in denen Sie auf Schätze, Rohstoffe und Überraschungen stoßen.

Nur ganz am Anfang campen die Wiggles an der Erdoberfläche, tüfteln erste Erfindungen aus, säbeln Pilze um (Hüte werden verspeist, Stämme dienen als Baumaterial) und bauen Schlafstätten. Die chronisch übellaunige Fee Elke erklärt Ihnen mehr oder minder geduldig, was zu tun ist. Erst nach Eroberung des Höhleneingangs beginnt das eigentliche Spiel: Die Terrarium-Perspektive können Sie zoomen und bis zu einem gewissen Grad sogar schwenken. Hier unten lassen Sie Tunnel und Stollen ausgraben, in denen dann Wohnungen



FERIENLAGER In unserem Basis-Camp züchten wir Pilze und schmieden Werkzeuge auf dem Amboss.



GRÜNE GEFAHR Aus dieser Troll-Festung kommt ein einzelner Wiggle nicht wieder lebend heraus.



RANGEZOOMT In der Nahansicht werden die vielen Details der Figuren besonders deutlich.



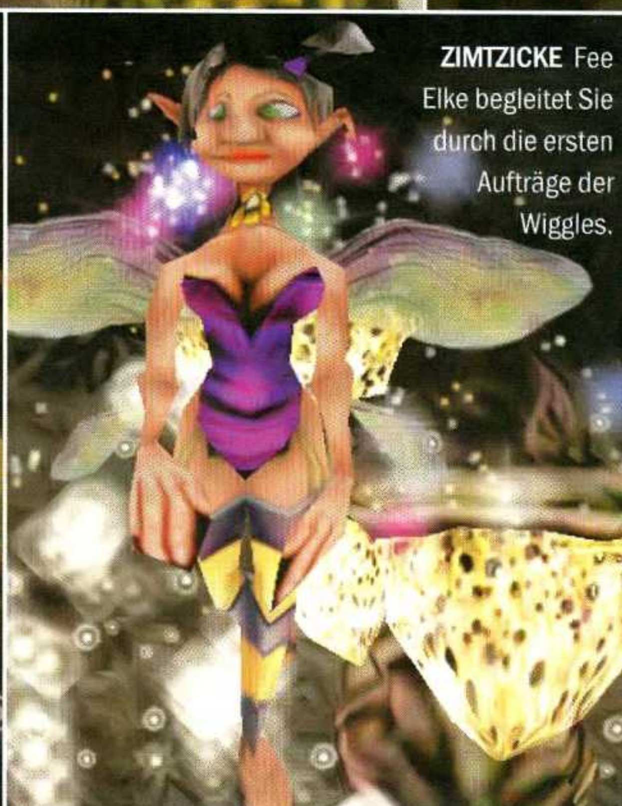
DROGENHÖLLE Unter Tage werden offenbar nicht nur Pilze angebaut ...



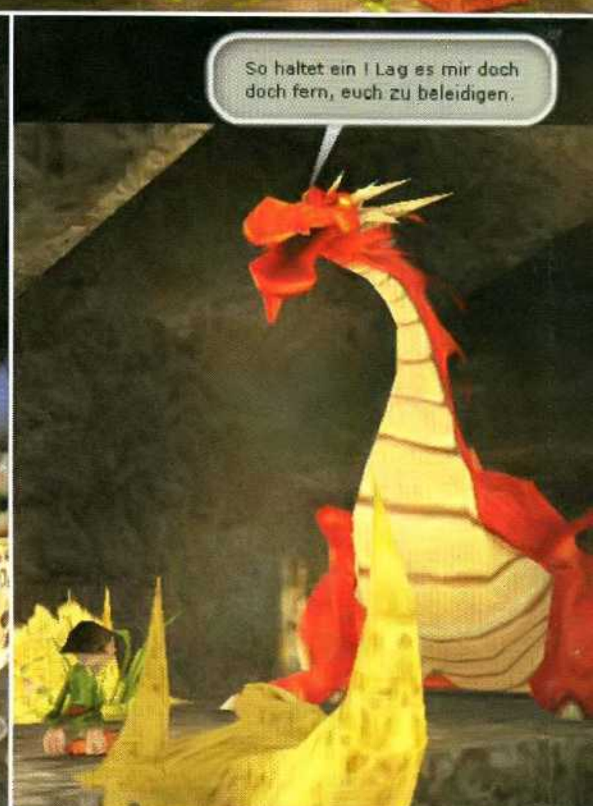
DRESCHE! Dieser Wuker bezieht Prügel von unserer wehrhaften Wiggelin.



ZAHLENSPIEL Die Funktionsweise dieser Maschine können Sie nur durch Ausprobieren herausfinden.



ZIMTZICKE Fee Elke begleitet Sie durch die ersten Aufträge der Wiggles.



SCHMUNZEL-MONSTER In den Zwischensequenzen bekommen Sie neue Aufträge.

und Arbeitsstätten gebaut werden; vertikale Gänge versieht man mit Leitern und Aufzügen.

Für jeden Zwerg dürfen Sie separat einstellen, welchen Teil des Tages er mit Arbeit und welchen mit Freizeit verbringt. Normalerweise arbeiten die Wiggles während ihrer Schicht selbstständig. Wer sie in ihrer Freizeit trotzdem regelmäßig antreten lässt, wird bestenfalls mit wüsten Beschimpfungen konfrontiert. In ihrer Freizeit legen die Wiggles in Diskotheken eine flotte Sohle aufs Parkett, schieben auf der Bowlingbahn eine ruhige Kugel oder besaufen sich im Wirtshaus.

Wiggles haben unterschiedliche Fähigkeiten, die ihnen zum Teil von Mama und Papa weitervererbt werden. Auf diese Weise entstehen unter anderem Kämpfer-Dynastien. Andere Zwerge haben sich aufs Erfinden spezialisiert, bauen Kohle und Eisenerz ab, schmieden Waffen und Werkzeuge oder züchten Hamster, die per Laufrad alle Maschinen antreiben oder sich vor den Karren spannen lassen. Muss man sich anfangs noch um vieles selbst kümmern – Pilzstämme schlagen beispielsweise –, so sorgen später Pilzfarmen und vor allem Maschinen dafür, dass Sie mehr Zeit für die Lösung der eigentlichen Quests haben. Zuweilen ist hier Gehirnschmalz gefragt – etwa wenn eine Lore durch ein komplexes Schienen- und Weichensystem dirigiert werden will. Soll ein Wiggle unter den Fangarmen einer Riesenkrake hindurchhuschen, mutiert **Wiggles** kurzzeitig zum Geschicklichkeitsspiel.

Unterwegs stoßen die Zwerge nicht nur auf die drei rivalisierenden Clans, sondern auch auf allerlei Kreaturen; manche sind Ihnen wohlgesinnt (etwa ein Drache, dessen viel zu kleine Höhle ausgebaut werden will), andere – beispielsweise die fiesen Trolle oder die gefährlichen Feuerteufel – sollten Sie meiden. Kommt es doch zum Scharmützel, verlassen Sie sich auf die Karatekünste Ihrer Wiggles; Ihre Krieger können Sie sogar mit Schwert, Streitaxt, Büchse oder Pfeil und Bogen ausstatten.



ERSTEINDRUCK

Bloß nicht von den putzigen Zwergen täuschen lassen! Bereits unsere exklusive Vorabversion hat's ganz schön in sich: Wir ertappen Kiffer-Wichtel, lassen aufmüpfige Trolle von unseren Ladys vermöbeln und fluten gegnerische Höhlen. Gegen die Wiggles wirken die Siedler wie Turnbeutelvergesser. PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... SEK
Termin .... 20. September 2001

Artefact


DROGEN-VILLA Die Grafik-Engine ist eine Weiterentwicklung von Patrizier 2. Das heißt: gerenderte Iso-Grafik mit 3D-Effekten wie Nebel und Explosionen.


VORSICHT, FALLE Durch ein Dimensionstor gelangen Sie in eine Parallelwelt, in der garstige Azteken-Monster lauern.

Das **Commandos-Spielprinzip macht einen Ausflug nach Mexiko.** Schlagen Sie sich mit Zombies, finsteren Drogenbaronen und Zungenbrechern wie Nezahualcoyotl herum!


SCHÖNE AUSSICHT Wenn Sie ein Gebäude betreten, geben Transparenz-Effekte den Blick auf den Innenraum frei.

Ascaron überraschte die E3-Besucher mit einer ungewöhnlichen Ankündigung: Das sonst auf Wirtschaftssimulationen und Sportspiele spezialisierte deutsche Programmierteam hat mit **Artefact** einen Titel in der Mache, der Echtzeit-Taktik à la **Desperados** mit Adventure-Elementen kombinieren soll. Sie erleben die Geschichte des Archäologieprofessors Steve McKinley, dessen Tochter Jessy bei Ausgrabungsarbeiten an einem mexikanischen Tempel plötzlich spurlos verschwindet. McKinley ruft seine junge Kollegin und Lara-Lookalike Aiko zu Hilfe, die kurz darauf zusammen mit dem Piloten und Ex-Marine Hawk eintrifft, nur um festzustellen, dass McKinley inzwischen von einem Drogenkartell gekidnappt wurde. Im Verlauf der Story führen Sie das Trio durch eine Reihe von hübsch gerenderten Iso-Levels, von den Dschungeln Mittelamerikas bis in eine magische Parallelwelt der Azteken. Dabei stellen sich Ihnen die Schergen des Kartells entgegen sowie vermoderte Zombies und Monstren, die einem **Cthulhu**-Roman entsprungen sein könnten. Laut Ascaron sollen Sie frei entscheiden können, wie Sie die Missionen angehen. So dürfen Sie Wachen sowohl mit gezielten Schüssen ausschalten als auch umgehen oder durch Tricks weglocken. Bei den Rätseln soll Teamwork entscheiden: Beispielsweise hält Aiko eine Falltür auf, durch die Hawk den Weg für den Professor freischießt, der dann die Artefakte im Inneren bergen kann.


ERSTEINDRUCK

*Die Grafik kann noch nicht ganz mit **Desperados** mithalten. Allerdings wäre es klasse, wenn Ascaron den Spielern tatsächlich mehr Freiheiten lässt, als es das starre Missionsdesign des Wildwest-Konkurrenten tat.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Ascaron
Termin .... November 2001

Nothing is for sure – except your fear.



„Gruseliger als Resident Evil:
Die neue Dimension des Grauens."

Players 05/01

„Ein schauriges Festmahl für´s
Auge und garantiert nichts für
Spieler mit schwachen Nerven."

Playzone 05/01

„Harte Zeiten für Resident Evil!
Der fantastische Superhit für PSone!"

PlayPlaystation 04/01

"Am Ende der PSone-Ära bahnt sich
mit Alone in the Dark 4 ein echter
Resident-Killer an."

PSG 5/01

„Schon jetzt darf man sagen,
daß wohl kaum ein anderes
Spiel eine derart angsteinflößende
Atmosphäre schafft."

OPM 05/01

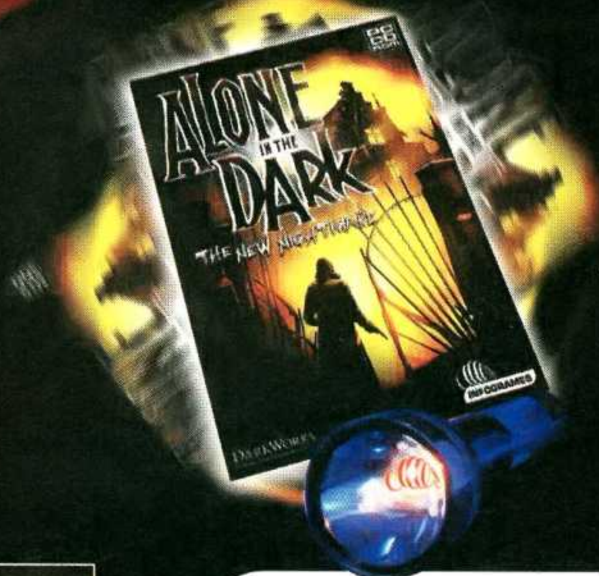


ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Gänsehautgarantie!
Besiege Deine Furcht in den
„Alone in the Dark-Horrorfilmnächten":

Fr 15.06.01 CinemaxX Dresden
Sa 16.06.01 CinemaxX Berlin Colosseum
So 17.06.01 CinemaxX Hamburg Dammtor
Fr 22.06.01 CinemaxX Essen
Sa 23.06.01 MaxX Stuttgart (im SI-Zentrum)
So 24.06.01 MaxX München
Fr 29.06.01 CinemaxX Offenbach

— www.aloneinthedark.com —



Coming soon on PC CD ROM

Coming soon on Dreamcast

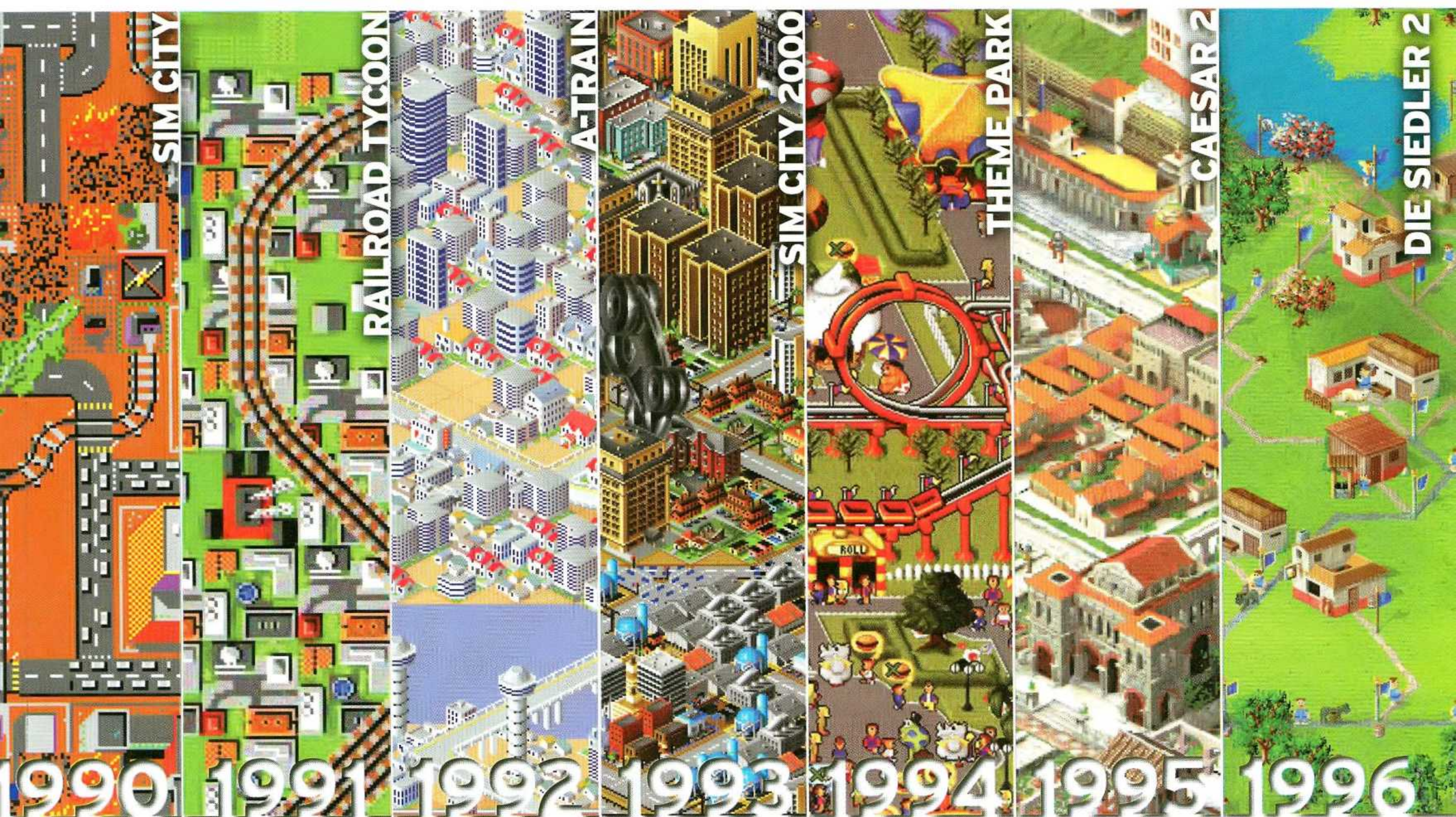








© INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES, developed by Darkworks. Dreamcast is a registered trademark of Sega Entreprises, Ltd - GAME BOY is a trademark of NINTENDO CO. Ltd "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. - PIMENT - RC Paris B 316 486 406



Treffen der Gi

Freizeitparks, Großstädte und Karibikinseln haben eins gemeinsam: Sie wollen bebaut werden. PC Games stellt die interessantesten Neuheiten des Aufbau-Genres vor und enthüllt Geheimprojekte!

Sie heißen **Rollercoaster Tycoon**, **Sim City 3000**, **Tropico** und **Caesar 3**. Sie vereinen Spielefans aller Altersstufen und Geschlechter, Einsteiger wie Profis vor dem PC – und gehören zu den wenigen Genres, die überall auf der Welt (auch und vor allem in den USA) funktionieren. Wo andere Spiele nach wenigen Wochen aus den Top 10 der Charts fliegen und von den Festplatten gelöscht werden, halten Aufbauspiele oft monate- oder gar jahrelang durch. Losgetreten wurde die Welle bereits zu Beginn der 90er durch Klassiker wie **Sim City** und **Railroad Tycoon**; Peter Molyneux' Vergnügungspark-Simulation **Theme Park**, Blue Bytes **Siedler**-Serie und natürlich **Sim City 2000** erweiterten das Genre mit immer besserer Grafik und viel Spielwitz. Vorläufige Höhepunkte: **Anno 1602**, das vor allem im deutschsprachigen Raum alle Rekorde brach, und **Rollercoaster Tycoon**, das weltweit erfolgreichste Spiel des vergangenen Jahres. Doch was macht diese Aufbauspiele so beliebt? PC Games nennt die fünf entscheidenden Kriterien für gute (und erfolgreiche) Aufbauspiele:

1 Überzeuge die Intensiv-Spieler

Was der Strategie-Profi gerne spielt, das empfiehlt er auch gerne weiter. Gut gemachte Aufbauspiele lassen dem Spieler enorme spielerische Freiheiten – und so was spricht sich schnell per Mundpropaganda herum. **Anno 1602** und **Rollercoaster Tycoon** wurden zu Beginn vielfach unterschätzt; doch wer diese Spiele erst einmal installiert hatte, erlag sehr rasch der süchtig machenden Wirkung.

2 Setze die Hardware-Voraussetzungen so niedrig wie möglich an

Ein **Rollercoaster Tycoon** läuft auch auf einer 100-Megahertz-Maschine problemlos und kommt ohne 3D-Grafikkartenpower aus – selbst auf älteren PCs lässt es sich vernünftig spielen. Klar ist, dass Aufbau-Spiele nur selten ganz vorne an der technologischen Front stehen; doch die wunderschön modellierten **Anno 1503**-Gebäude nötigen sogar Grafikkarten-Übertaktern ein anerkennendes Kopfnicken ab.



ganten

3 Wuselfaktor, Wuselfaktor, Wuselfaktor

Zahlenkolonnen, Tabellen, mehrfach verschachtelte Menüs – was zu Zeiten von **Der Planer** noch akzeptiert wurde, ist völlig out: Moderne Aufbauspiele packen die Information direkt in die Spielgrafik. Ein hoher Wuselfaktor gilt als Qualitätsmerkmal, denn wer nicht gerade baut, verbringt die meiste Zeit einfach nur mit Zugucken: Autos und Busse tuckern durch die Städte, Besuchermassen drängeln durch den Tierpark, gestandene Müller tragen Mehlsäcke zur Bäckerei.

4 Verzichte möglichst auf Gewalt

Umfragen belegen, dass die meisten **Anno 1602**-Spieler nichts mehr hassten als die nervigen Piratenangriffe auf Segelschiffe und Städte. Am liebsten würden die Aufbau-Fans gar nicht kämpfen, sondern lieber friedlich handeln. Grund: Wer so lange aufbaut, lässt sich seine Siedlungen nur ungern wieder kaputtschießen.

5 Tue alles, um Bugs zu vermeiden

Für erfahrene PC-Spieler sind Patches ein zähneknirschend hingenommenes, aber alltägliches Übel. Doch Gelegenheitsspieler (die einen großen Teil der Käuferschaft von Aufbauspielen ausmacht) haben nicht das geringste Verständnis für Programmfehler. Es ist sicher kein Zufall, dass statistisch gesehen Spiele wie **Rollercoaster Tycoon**, **Sim City 3000** oder **Pharao** am wenigsten der Nachbesserung bedürfen.

Trotz spannender Ankündigungen haben die Designer thematisch noch längst nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft – wo bleiben **Sim Zirkus**, der **Supermarkt-Tycoon** oder ein Multiplexkino-Aufbauspiel? Zumindest das Thema Tourismus wird demnächst wieder aufgegriffen: Innonics (**Wiggles**) arbeitet an **Holiday Tycoon**, das Sie zum Herr über Bettenburgen und Pauschaltouristen macht.

Worauf sich Aufbau-Fans in den nächsten Wochen und Monaten freuen dürfen, haben wir auf den folgenden Seiten recherchiert; Kriterium für die Rangfolge war die Wahrscheinlichkeit, dass sich eines der Spiele in die obige Ahnengalerie der Aufbauspiele einreiht. PETRA MAUERÖDER

Geheimprojekte

Wir haben mal nachgehakt: Was ist eigentlich mit ...?

... Holiday Island 2?
Sunflowers antwortet mit einem klaren Jein: „Bei der Entscheidung, welche Pläne wir mit unseren zukünftigen Teams umsetzen, denken wir über verschiedene Spiele nach. Sicherlich wird dabei auch über einen potenziellen Nachfolger von **Holiday Island** nachgedacht, doch Konkretes ist noch nicht geplant."

... Rollercoaster Tycoon 2?
In der schottischen Abgeschiedenheit arbeitet Spieldesigner Chris Sawyer abgeschottet an zwei Projekten – Kenner tippen allerdings eher auf Transport **Tycoon 2**. O-Ton: „Ich bin sicher, dass es ein **Rollercoaster Tycoon 2** geben wird, aber bis dahin werden noch viele Jahre vergehen. Mehr Details lassen sich bei akzeptabler Performance nicht aus modernen PCs herausholen."

... Sim City 4000?
Nicht angekündigt, aber in der Mache! **Sim City**-Erfinder Will Wright kümmert sich hingegen um **Sims Online** und **Sims Ville**.

... Railroad Tycoon 3?
Phil Steinmeyer von Pop Top: „Unser nächstes Spiel wird eine 3D-Engine nutzen, die wir bereits seit geraumer Zeit entwickeln. Um welches Spiel es sich handelt, dürfen wir noch nicht sagen, aber ich glaube, dass sich unsere Fans überall auf der Welt und speziell in Deutschland darüber sehr freuen werden." Kann man durchaus als „Ja" werten.

... Die Siedler 5?
Die Vorbereitungen haben begonnen: Blue Byte verspricht deutliche Fortschritte gegenüber **Siedler 1** bis **4**. Eventuell ebnen mutige Vorreiter wie **Age of Mythology** und **Empire Earth** den Siedlern sogar den Weg in 3D-Welten.

... Theme Park 3?
Theme Park World und **Theme Park AG** boten zu viel 3D und zu wenig Spieltiefe. Derzeit keine Pläne für eine weitere Episode!

PLATZ 1	PLATZ 2	PLATZ 3
		
Anno 1503	**Sims Ville**	**Zoo Tycoon**
Mit dem **Anno 1602**-Nachfolger hätten es sich die Entwickler leicht machen können: Bisschen bessere Grafik, bisschen mehr Produkte, bisschen mehr Gebäude – fertig ist **Anno 1503**. Doch Sunflowers ist nicht Blue Byte: Neun Volksgruppen, 40 Produktionsketten, ein komplett neues Militärsystem und wesentlich komplexere Wirtschaftskreisläufe (ausführlicher Bericht auf Seite 26) sind vorgesehen; viele Neuerungen entstammen den dicken Fanpost-Aktenordnern.	Schon mal gefragt, was Ihre Sims machen, wenn sie nicht gerade Gewichte stemmen oder Partys feiern? **Sims Ville** kombiniert **Sims** und **Sim City** zu einer Art **Sim Kleinstadt;** Schauplatz ist ein Vorort einer Metropole, wo Sie Wohnhäuser, Supermärkte, Restaurants, Polizei-Stationen, Kinos, Schulen und Feuerwehrhäuser bauen und das Straßensystem erweitern. Durch ein großes Unterhaltungsangebot und lukrative Arbeitsplätze locken Sie mehr Steuerzahler in Ihr Viertel.	Hier kommt die Heinz-Sielmann-Version von **Rollercoaster Tycoon**: Als Zoodirektor machen Sie nur dann Profit, wenn sich Tiere wie Besucher gleichermaßen wohl fühlen. 40 Tierarten (Giraffen, Kamele, Krokodile, Nashörner etc.) verlangen nach einem gemütlichen Zuhause, das Sie aus Hunderten von Bodenbelägen, Pflanzen, Zäunen und Unterkünften zusammenklicken. Gezielt platzierte Kioske, Toiletten und Parkbänke verlängern die Aufenthaltszeit Ihrer Gäste.

Das coolste Feature

Anno 1503	Sims Ville	Zoo Tycoon
Anhand eines Technologiebaums lassen Sie von den Mönchen in den Klosterschulen gezielt einzelne Gebäude, Waren und Prozesse (Salz gewinnen, Wolle färben etc.) erforschen – oder verbessern. Dadurch steigern Sie beispielsweise die Produktivität Ihrer Hopfenfelder oder die Qualität der geschmiedeten Schwerter. Als „Währung" für Erfindungen dienen Bücher, die Sie vom Papiermacher und der Druckerei herstellen lassen.	Sie haben noch **Sims**-Figuren und -Familien auf Ihrer Festplatte? Prima, denn die lassen sich problemlos ins Spiel importieren und tauchen dann als Nachbarn auf – samt ihrer Original-Fähigkeiten. Erstmals können Sie jeden einzelnen Sim auf den Bürgersteigen und in den Läden anklicken und erfahren so seine Bedürfnisse: Vermisst er ein Fitness-Studio? Langweilt er sich? Außerdem lässt sich das Budget jedes Haushalts abrufen.	Sie wollen, dass in Ihrem Zoo der Bär tobt? Nichts einfacher als das: Lassen Sie einfach die Tür des Bärengeheges offen und schauen Sie zu, was passiert. Oder packen Sie eine Antilope in den Löwenkäfig – eine Rauchwolke ist vermutlich das Einzige, was Sie von dem Paarhufer noch sehen. Abseits solch launiger Tierversuche sollten Sie generell auf Kleinigkeiten achten: Platzieren Sie Bäume zu nah am Zaun, klettern Ihre Gorillas darüber.

Missionen & Kampagne

Anno 1503	Sims Ville	Zoo Tycoon
Die Kampagne schickt Sie auf eine aufregende Weltreise: Am Südpol treffen Sie auf Wal jagende Eskimos, im Orient verkauft man Ihnen exotische Gewürze und auf Karibikinseln bauen Sie Zuckerrohr und Kakao an. Wer möchte, darf auch kämpfen: Das überarbeitete Kampfsystem umfasst Rammböcke, Kanonen, Kriegsschiffe, Reiter und Schwertkämpfer. Natürlich gibt es auch weiterhin den beliebten Endlosmodus.	Maxis-typisch steht der Endlosmodus im Mittelpunkt: Der Bezirk soll florieren und die Wirtschaft brummen. Wichtig ist, dass Sie Rücksicht auf die Fähigkeiten Ihrer Sims-Familien nehmen; wer beispielsweise eine Universität baut, kann auch anspruchsvollere Posten in Banken, Labors und Büros besetzen. Je wohlhabender die Bürger sind, desto lauter wird der Ruf nach Edelboutiquen und Entertainment.	Wenn Sie nicht gerade einen heruntergewirtschafteten Zoo in die schwarzen Zahlen zurückbringen, könnte die Aufgabe auch lauten, dafür zu sorgen, dass aus dem Panda-Pärchen ein Panda-Bärchen hervorgeht. Im Endlosmodus bauen Sie ohne Zeitlimits an Ihrem Traum-Tierpark – inklusive Streichelzoo für die Kleinsten, einem Tropenhaus mit Riesenkobras und einem nachgebauten Gebirge, auf dem Steinböcke herumtollen.

Die Grafik

Anno 1503	Sims Ville	Zoo Tycoon
Anno 1503 setzt neue Grafik-Maßstäbe für Aufbau-Spiele – was auf Bildern schon toll aussieht, präsentiert sich im Spiel als lebendige Welt: Extrem detailliert modellierte Gebäude (die sich an ihren historischen Vorbildern orientieren), wunderschön animierte Brandung, anmutige Segelschiffe, 50 Tierarten (Flamingos, Pinguine etc.) – all das in drei Zoomstufen, aus vier Blickrichtungen und in Auflösungen, denen nur die Grafikkarte Grenzen setzt.	Sieht wegen der Pastellfarben ein bisschen aus wie gemalt, ist aber eine richtige 3D-Karte zum Drehen und Zoomen. Bereits an den Fassaden der Häuser und Geschäfte lesen Sie deren Zustand ab: Schmutzige Fenster, Gardinenfetzen, schummrige Bars und zwielichtige Gestalten schrecken potenzielle Wohnungseigentümer ab; gepflegte Vorgärten mit Swimmingpools symbolisieren ein Stück heile Welt.	In jeglicher Hinsicht mit **Rollercoaster Tycoon** vergleichbar: Viele putzige Details (Löwen fläzen sich bräsig im Gras, Seehunde machen Faxen, Delfine hüpfen aus dem Bassin), aber technisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Sobald das anfangs trostlos wirkende Areal mit Bäumen, Büschen und Palmen bepflanzt wurde, fällt dieses Manko kaum noch ins Gewicht. Das Terrain ist – ähnlich wie in **Sim City 3000** – heb- und senkbar.

Anno 1503	Sims Ville	Zoo Tycoon
Entwickler: **Sunflowers/Max Design**	Entwickler: **Maxis**	Entwickler: **Blue Fang Games**
Anbieter: **Electronic Arts**	Vertrieb: **Electronic Arts**	Anbieter: **Microsoft**
Termin: **November 2001**	Termin: **Januar 2002**	Termin: **September 2001**

PLATZ 4



Der Industriegigant 2

Schubkarren, Industriestahl, Bürotische, Tennisschläger, Schmuck, Obstkonserven oder Klamotten? Lkws, Schiffe, Flugzeuge, Züge? Vor solchen Entscheidungen stehen Sie als Industriegigant im gleichnamigen zweiten Teil des Aufbau-Klassikers: Zuerst werden Fabriken, Farmen und Kaufhäuser gebaut, dann mit Lkw-Routen und Eisenbahn-Linien verbunden. Wer billigere, aktuellere und mehr Waren als die Konkurrenz anbieten kann, gewinnt.

Der Wechsel der Jahreszeiten beeinflusst das Kaufverhalten der Verbraucher: Knallrote Gummiboote finden nur im Frühling und Sommer Abnehmer, Skier dagegen nur im Winter. Kluge Lagerhaltung und sorgfältige Produktionssteuerung sind daher das A und O. Auch die technologische Entwicklung ist entscheidend: Sobald elektrisches Spielzeug auf den Markt kommt, sinkt die Nachfrage nach Teddybären und Puppen dramatisch.

Beim Endlosspiel steigen Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zwischen 1900 und 1980 ein; in den Szenarien sind die Zeiträume natürlich vorgegeben. Darin gilt es, marode Konzerne zu sanieren, den Biermarkt als Monopolist zu kontrollieren oder das völlig veraltete Sortiment einer Elektromarkt-Kette auf Vordermann zu bringen. Mehr Informationen über den **Industriegigant 2** stehen in der Exklusiv-Vorschau auf Seite 28.

Oldtimer tuckern durch die Straßen, Container-Schiffe legen im Hafen an, Züge schlängeln sich durch Wälder, zwischen schroffen Felsen wird Eisenerz abgebaut: Eine voll ausgebaute **Industriegigant 2**-Karte hat einen ähnlichen Zuguck-Charme wie eine Modelleisenbahn-Anlage. Die Städte wachsen kontinuierlich (lässt sich durch Zuschüsse zum neuen Stadion beschleunigen) und verändern ihr Erscheinungsbild.

Entwickler: **Jowood Productions**
Vertrieb: **Jowood Productions**
Termin: **November 2001**

PLATZ 5



Sim Golf

Sie glauben, Tiger Woods von der Frosties-Packung zu kennen, und halten einen Eagle für das Mitglied einer Rockgruppe? Macht nix – **Sim Golf** taugt auch für Golf-Laien: Hier designen, bauen und betreiben Sie Golfplätze. Sie errichten Restaurants, Shops, Hotels und Übungsanlagen, stellen Ballwaschmaschinen auf, engagieren Golflehrer und Rasenpfleger und verleihen Golfcarts, mit denen Ihre Besucher auf der Anlage herumbrettern.

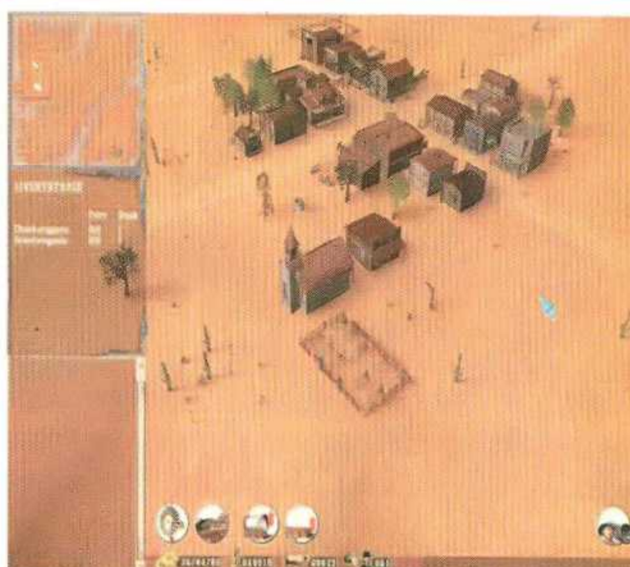
Sie dürfen auch selbst zum Schläger greifen: Mit der Maus justieren Sie Abschlagstärke und Richtung – da ist viel Fingerspitzengefühl von nöten. Wer trifft, kassiert Erfahrungspunkte und kann sich **Diablo 2**-like zum Golfprofi hochtrainieren. Diese Punkte verteilen Sie dann auf einzelne Begabungen wie Putting, Driving oder Chipping und verbessern so allmählich Ihr ganz persönliches Handicap.

Im Sandkastenmodus können Sie sich so richtig austoben. Es liegt an Ihnen, ob Sie aus Ihrem Platz einen exklusiven Club für betuchte Prominente machen (inklusive saftiger Mitgliedsbeiträge) oder jeden Allerweltsspieler auf Ihre Anlage lassen. Die größte Ehre ist es, wenn die PGA-Profis bei Ihnen zu einem Turnier Halt machen. Auf der offiziellen **Sim Golf**-Website können Sie Plätze mit anderen Spielern tauschen.

Sandbunker, Greens, Häuschen und Grünanlagen wirken ausgesprochen plastisch und wurden mit viel Liebe zum Detail modelliert. Die vier Landschaften unterscheiden sich deutlich: Auf Hawaii spielt man zum Beispiel auf Lavagestein inmitten eines tropischen Paradieses. Das Outfit der Golfer inklusive deren Sprachausgabe lässt sich übrigens per Editor verändern; Firaxis verspricht konstanten Online-Nachschub an Golfplatz-Zusätzen.

Entwickler: **Firaxis**
Anbieter: **Electronic Arts**
Termin: **September 2001**

PLATZ 6



Far West

Als Farmer im wilden Westen züchten Sie Rinder, stellen Cowboys mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen ein, verteidigen Ihre Weiden, bauen Wasserreservoirs, versorgen Ihre Angestellten mit Whiskey, Kaffee, Bohnen, Waffen und Munition, kaufen Pferde, legen Geld bei der Bank an und erweitern Ihr Gestüt. Wichtigstes Gebäude ist Ihre Ranch: Deren Größe und Ausbaustufe ist ausschlaggebend fürs Prestige.

Indianer, Banküberfälle, Weidekrieg mit dem Nachbarrancher: Wie im Wilden Westen üblich, kommt es auch in **Far West** zu gelegentlichen Konflikten. In diesen Fällen postieren Sie Ihre Cowboys taktisch klug und zielen mit der Maus auf die gegnerischen Gringos. Das Fadenkreuz wackelt abhängig von den Schussfähigkeiten Ihrer Cowboys. Tragische Ausfälle dürfen Sie ersetzen; eine Zeitbegrenzung sorgt für Tempo und Action.

Neben Indianern bedrohen Diebe, Seuchen, Dürren und Wolfsrudel Ihren Viehbestand. Im Mehrspielermodus kämpfen maximal vier Rancher ums liebe Vieh. Begnügen Sie sich anfangs mit der Rinderzucht, so können Sie später als Zeitungsherausgeber die öffentliche Meinung beeinflussen, einen eigenen Saloon eröffnen oder durch Beteiligung an der Eisenbahngesellschaft den Viehverkauf beschleunigen.

Überraschung: **Far West** ist ein reines 3D-Spiel, wird aber trotzdem aus der Dreiviertel-Vogelperspektive gespielt. Auf der riesigen Spielkarte befinden sich gleich mehrere Städte: Landschaft, Kakteen, Gebäude, Rinder, Cowboys etc. wurden als 3D-Objekte gestaltet – die Ansicht lässt sich also schwenken, drehen, zoomen. Entsprechend ist auch die Mindestkonfiguration: Pentium mit 700 MHz, 128 MB Hauptspeicher und 3D-Karte.

Entwickler: **Greenwood Entertainment**
Anbieter: **Phenomedia**
Termin: **März 2002**

	PLATZ 7	PLATZ 8	PLATZ 9	PLATZ 10
				
	Monopoly Tycoon	**Car Tycoon**	**Casino Tycoon**	**Hotelgigant**
	Aus der Grundidee des legendären Brettspiels von Parker wurde ein ungewöhnliches Aufbauspiel, an dessen Ursprünge noch die Straßennamen (Badstraße, Opernplatz etc.) erinnern: Sie investieren in Wohnungen, Geschäfte und Hotels, renovieren diese gegebenenfalls und vermieten sie; mit den Einnahmen finanzieren Sie die nächsten Käufe.	Als Nachfahre der Fords und Daimlers sollen Sie Pkws und Lkws entwickeln, produzieren und verkaufen - Cabrios, Coupés, Vans, Kleinwagen, ganz, wie's die Nachfrage verlangt. Die ändert sich ständig, weil das Spiel von 1950 bis 2006 läuft. Im Grunde genommen greift **Car Tycoon** also einen Teilaspekt von **Industriegigant 2** heraus.	Nicht nur Herr Rossi sucht das Glück, sondern auch die Besucher Ihres Spielcasinos. Ihre Spielbank können Sie ganz nach Wunsch einrichten - eher vornehm-europäisch oder im Las-Vegas-Stil. Mit mehr als 15 Attraktionen ziehen Sie Glücksrittern das Geld aus der Tasche: Black-Jack- und Poker-Tische, Spielautomaten, Glücksrad, Roulette etc.	Marriott, Hilton und Steigenberger heißen Ihre heimlichen Vorbilder: Quer über den Globus verteilt bauen Sie Hotels, stellen sich dem örtlichen Wettbewerb und kaufen unliebsame Konkurrenz auf. Sie haben Einfluss auf Design und Ausstattung der Zimmer. Außerdem stellen Sie Personal (Putzfrauen, Rezeptionsdamen, Portiers etc.) ein.
Das coolste Feature	Anders als in den ähnlichen **Sim City**-Spielen geht **Monopoly Tycoon** viel mehr ins Detail: Neben den Gebäuden erstehen Sie nämlich auch Baugrund, den Sie beispielsweise mit einem Hochhaus bebauen können. Anzahl der Stockwerke, Baustil, Grundfläche - alles ist frei wählbar.	Zu Ihren Aufgaben gehört unter anderem der Entwurf der neuesten Modelle: Motorisierung, Lackierung, Fahrwerk, Reifenqualität, Innenausstattung und vieles mehr wollen festgelegt werden. All dies beeinflusst neben Windwiderstand und Gewicht auch die Kosten.	Mit Spielautomaten und Roulettetischen alleine ist es nicht getan: Wie bei den berühmten Las-Vegas-Ressorts à la Mirage, Treasure Island oder MGM Grand sind angeschlossene Hotels, Bars, Shows und Restaurants unverzichtbar. Die Gewinnchancen dürfen Sie selbst beeinflussen.	Sie entscheiden sich für eines von fünf Hoteltypen, die Sie in bis zu zehn Designrichtungen ausstatten. Die Auswahl an Teppichen, Lampen, Gardinen, Stühlen etc. ist beachtlich; allein die Betten gibt es in acht verschiedenen Qualitätsstufen - vom Holzbrett bis zum Himmelbett.
Missionen & Kampagne	Schauplatz von **Monopoly Tycoon** ist eine Stadt in den 30er-Jahren, deren Entwicklung (auch optisch!) Sie über die Jahrzehnte verfolgen und beeinflussen: Sie reißen sich einzelne Stadtviertel unter den Nagel, ersteigern Häuser - und das immer im Clinch mit konkurrierenden Maklern.	Mehr als 25 Szenarien, ein Vier-Spieler-Netzwerkmodus und ein Endlosmodus befinden sich auf der Spiel-CD. Im Kampf gegen die emsige Konkurrenz kontern Sie mit neuen Modellen, Kampfpreisen, frechen Designs und/oder technischen Innovationen - die Strategie bestimmen Sie!	Zwei Spielmodi gibt es: Entweder konkurrieren Sie mit anderen Casinos in der Nachbarschaft oder Sie erreichen das im Szenario festgelegte Ziel. Vorsicht vor den vielen zweiarmigen Banditen (= Trickbetrügern) - es geht nichts über gutes Personal und Überwachungskameras!	Ereignisse wie Ausstellungen in der Stadt oder ein plötzlich auftauchender Rockstar (der mit seiner Belegschaft gleich eine ganze Etage anmietet) halten Sie auf Trab. Wünsche und Bedürfnisse lesen Sie Ihren Gästen nicht von den Augen, sondern per Mausklick ab.
Die Grafik	Ihre Grafikkarte wird ächzen und stöhnen, doch der Blick auf die 3D-Skyline einer komplett ausgebauten und stark bevölkerten **Monopoly Tycoon**-Stadt ist durchaus beeindruckend (vor allem bei Nacht). Der „Flug" durch die Häuserschluchten erfordert allerdings etwas Übung.	In den Städten (es gibt 250 verschiedene Gebäude) sind 300 verschiedene Autos unterwegs. Die Landkarten sind mit 16x22 Bildschirmen riesig und stufenlos zoombar, doch an den Detailgrad der **Anno 1503**- und **Industriegigant 2**-Animationen kommt die Grafik bei weitem nicht heran.	Die 3D-Grafik ist nicht gerade ein Hort moderner 3D-Technologie: Die Sims und ihre Wohnungen sahen vor einem Jahr schon besser aus. Mit dem Luxus der großen Casinos in Las Vegas hat die Optik wenig zu tun. Ganz klar der große Schwachpunkt der an sich witzigen Spielidee!	Die 3D-Grafik erinnert frappierend an Data-Becker-Wohnungsplaner - allerdings aus dem Jahre 1997: sehr blockig, sehr detailarm, sehr trist - hier muss bis zur Veröffentlichung dringend noch was passieren. Immerhin darf man sich via 3D-Ansicht frei durchs Hotel bewegen.
	Entwickler: **Deep Red Games** Anbieter: **Infogrames** Termin: **September 2001**	Entwickler: **Vectorsoft** Anbieter: **Fishtank Interactive** Termin: **November 2001**	Entwickler: **Cat Daddy Games** Anbieter: **Monte Cristo** Termin: **November 2001**	Entwickler: **Enlight Software** Anbieter: **Jowood Productions** Termin: **Oktober 2001**

Tequila night...

NEW

SHOWER GEL

axe

sunrise

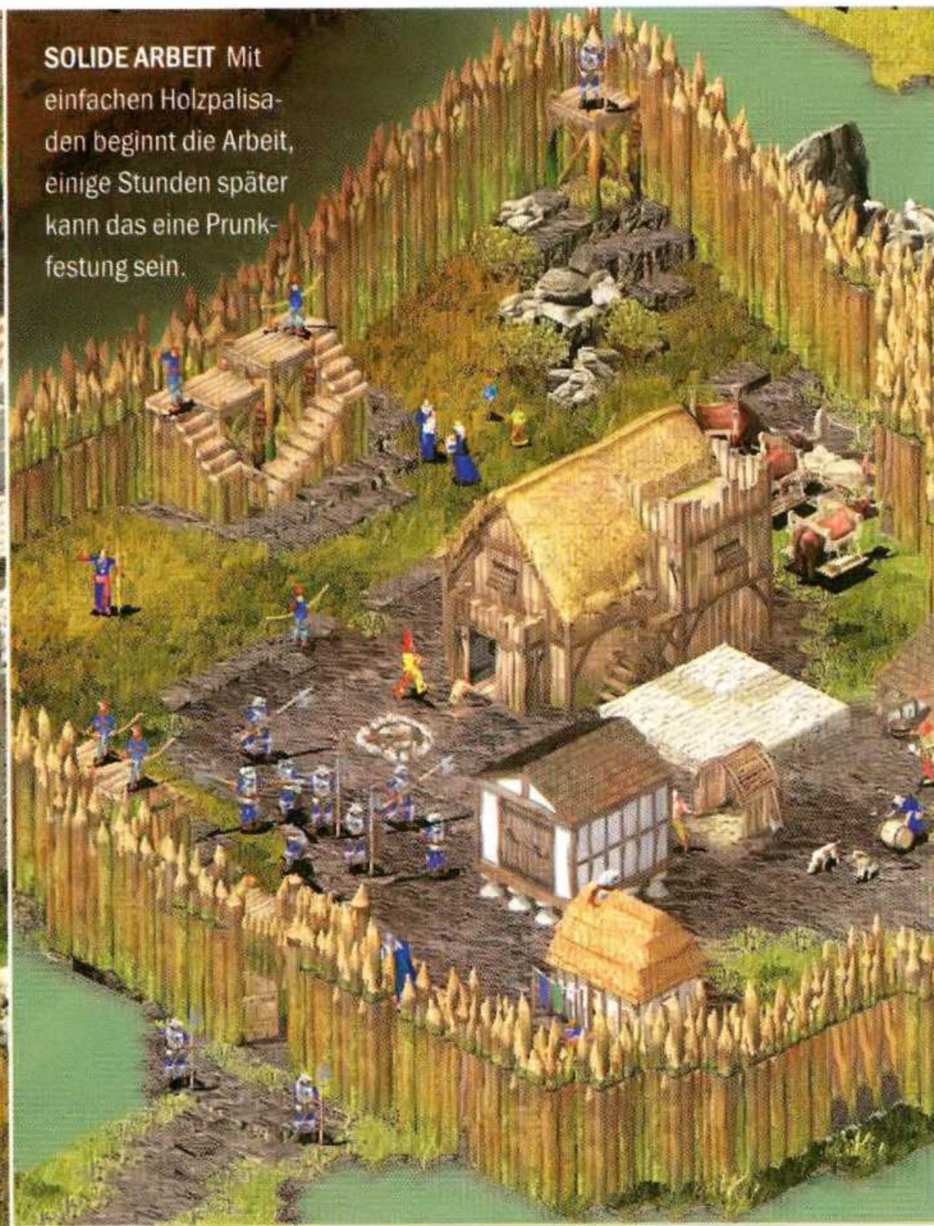
REFRESHING ORANGE

...morning sunrise.

Stronghold



MIT SICHERHEIT Irgendwann werden Sie angegriffen. So ist das Leben. In Stronghold bleibt Ihnen bis dahin aber viel Zeit.



SOLIDE ARBEIT Mit einfachen Holzpalisaden beginnt die Arbeit, einige Stunden später kann das eine Prunkfestung sein.

Kämpfen ist gut, **Burgen bauen und wirtschaften ist besser.** Stronghold verschiebt die Gewichte und senkt das Herzinfarktrisiko im Echtzeit-Genre.



AUSGANGSPUNKT Auf großen Karten suchen Sie einen möglichst geschützten Bauplatz aus.

Ritter werden im Strategiespiel der Firefly Studios die Schwerter zücken, Zinnenwächter werden heißes Öl auf Angreifer mit Leitern gießen und Brandpfeile werden Teerlachen anstecken. Doch bis dahin vergeht viel Zeit. Vorher haben Sie eine Traumfeste errichtet und sich eingeigelt. Mit der Suche nach einem taktisch klugen Platz fangen Sie an: Das Bauplateau sollte hoch auf einem Felsen liegen, trotzdem viel Fläche bieten und von Sümpfen umgeben sein. Daraufhin senden Sie Baumfäller und Schürfer aus, damit schnell Arbeitsmaterial verfügbar ist. Auf drei aus dem Nichts entsteht das zweite Camelot natürlich nicht: Erst errichten Sie ein paar Produktionsstätten in einfachen Hütten – da werden beispielsweise Steinblöcke zu baufertigen Quadern geschlagen. Rasch folgen Schritte, auf die Spielkinder von Beginn an hoffen: Gräben und Mauern ziehen, Türme hinstellen, Marktplatz gestalten. Was beim „Stein auf Stein"-Singen angenehm auffällt: Kein blöder Gegner platzt mit einer Springflut von Katapulten dazwischen. Den Tankrush gibt's nicht.

Erstaunlich sind die Details im Hofleben: Wenn ein Ochse zum Schlachter geführt und seine Haut zu Leder gegerbt wird, können Sie das beobachten. Wenn Kinder um einen Maibaum Ringelreihen tanzen, können Sie ihnen zugucken und sich freuen, dass Ihre Sympathie im Volk steigt. Und wenn Sie Foltergeräte aufstellen, sehen Sie „überrascht", dass Ihre Untertanen plötzlich weit gewissenhafter arbeiten.



ERSTEINDRUCK

*Ich Hektikhasser werde das gemütliche Siedeln als Burgherr genießen. Wenn die Eroberungskämpfe doch anfangen, bin ich ausgeruht und vorbereitet. Ein schöner Mix aus **Age of Empires** und Städtebau.* DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Firefly Studios
Termin .... Oktober 2001

5 pm: knocked out...

NEW

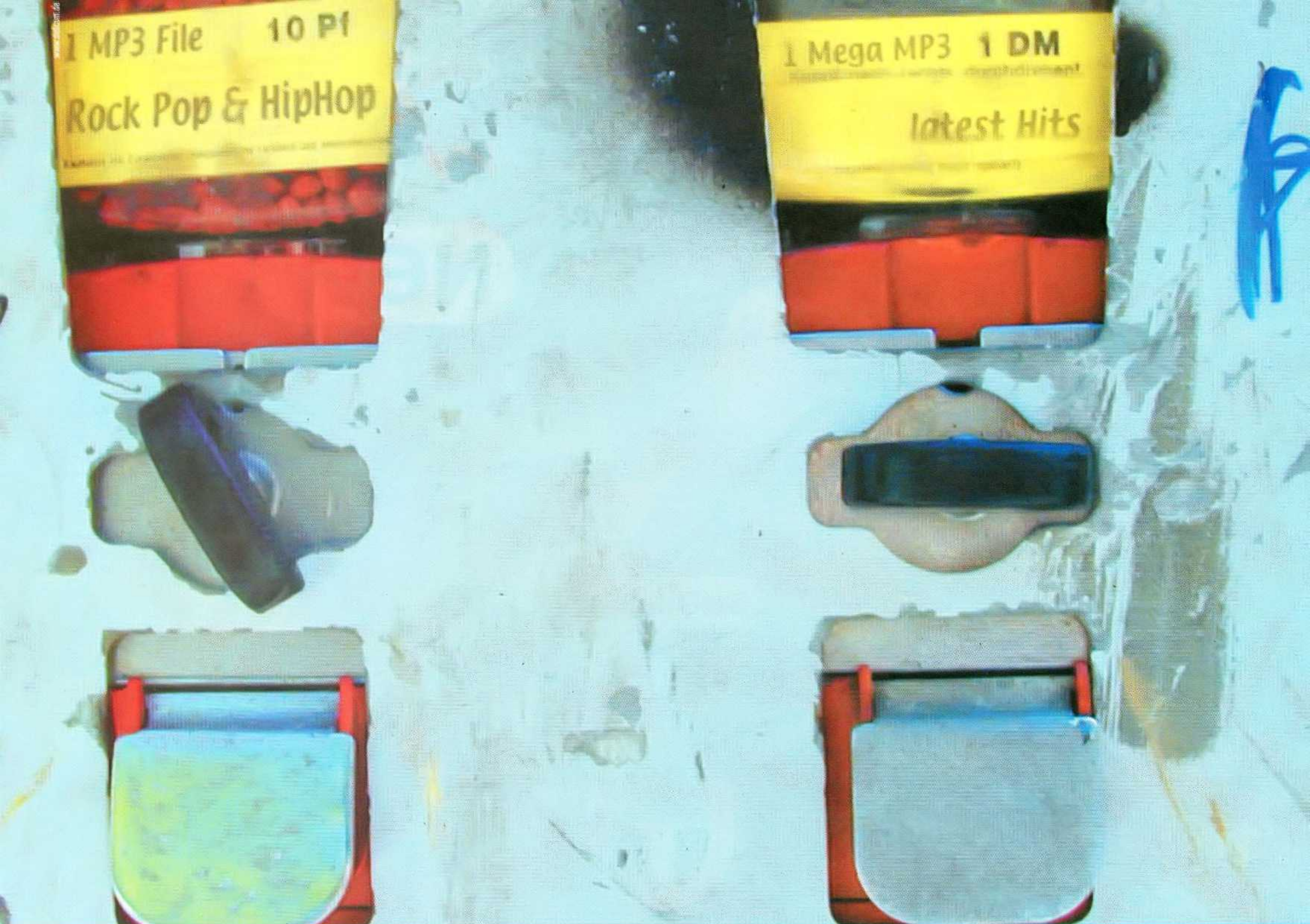
SHOWER GEL

axe

re-load

REVITALISING OXYGEN

...5:15 pm: back in the ring.



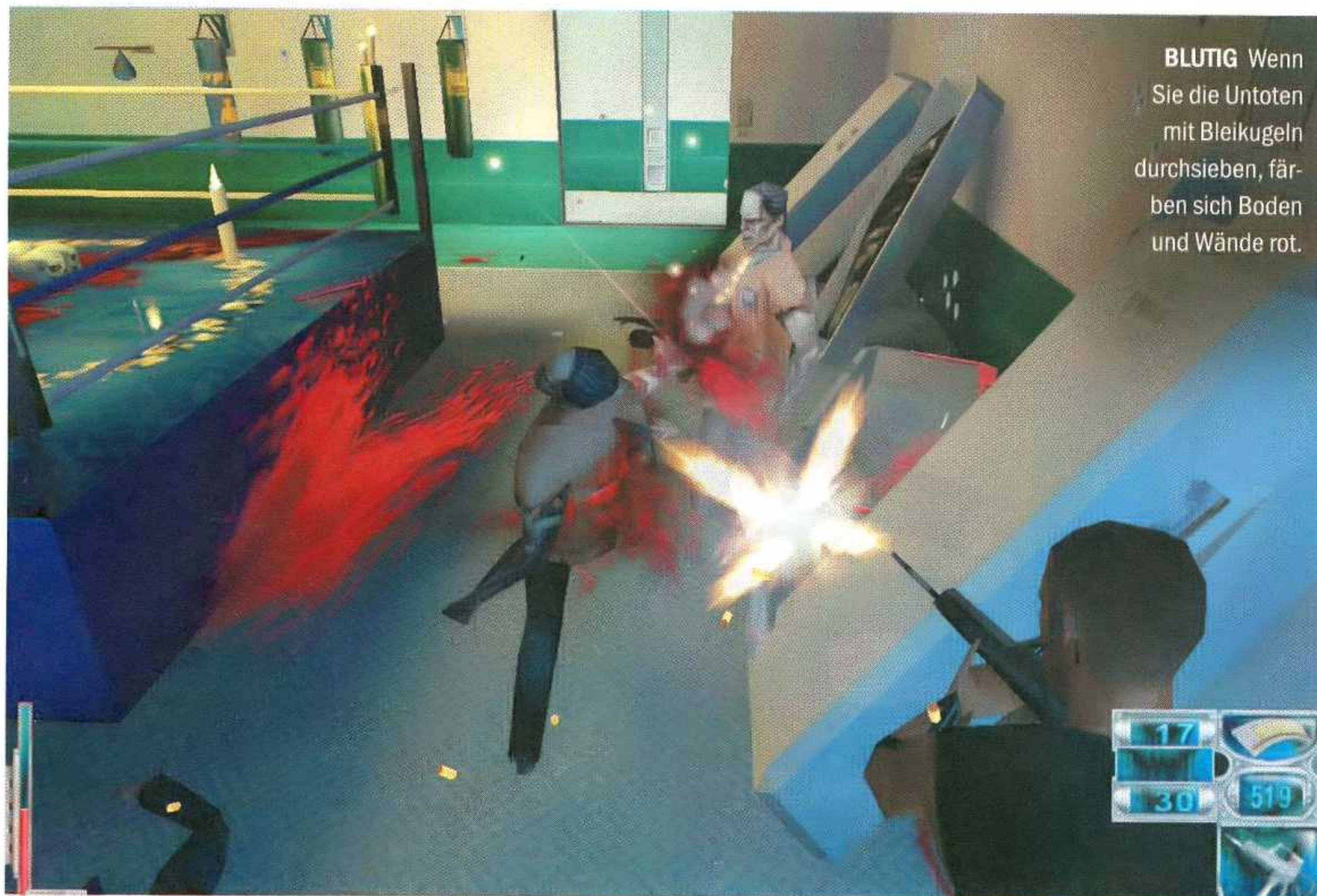
Musik gehört jedem. Nur die Plattenfirmen denken, dass man sie besitzen kann. (JOHN LENNON)*

*Quelle:

MTV.DE

MTV MUSIC TELEVISION

From Dusk Till Dawn



BLUTIG Wenn Sie die Untoten mit Bleikugeln durchsieben, färben sich Boden und Wände rot.

Zombies sind schon ein lästiges Pack. Davon können gestählte Action-Helden wahrlich ein Liedchen singen: Kaum hat Seth Gecko die Untoten aus der Titty-Twister-Bar im Film **From Dusk Till Dawn** vertrieben, wollen sie ihm in der gleichnamigen PC-Umsetzung in einem Hochsicherheitsgefängnis an den Kragen. Dort geht es nicht minder blutig zu als auf dem Leinwandvorbild mit George Clooney und Quentin Tarantino: Sie wehren sich mit Pistolen, Maschinengewehren und Schrotflinten inklusive Explosivmunition gegen die lebenden Toten. Nur ein Treffer in den Schädel macht den Zombies den Garaus, abgeschossene Gliedmaßen wachsen kurzerhand nach. Liegen die Feinde scheinbar leblos auf den Boden, sorgt ein Todesstoß mit Seths Spezialdolch für Ruhe. Gezielt wird mit der Maus, wobei ein roter Laserpointer die Richtung der Projektile voraussagt. Dabei schauen Sie Ihrem Alter Ego aus der Verfolgerperspektive über die Schulter. Im Gefecht sorgt das zuweilen für Übersichtsprobleme: Die Spielfigur verschwindet gelegentlich in Wänden und das Zielen wird zur Glückssache. **From Dusk Till Dawn** soll im August erscheinen und wird vorrangig die Fans des Films ansprechen; andere kommen mit **Max Payne** wohl eher auf ihre Kosten.

Entwickler .... Gamesquad
Erscheint .... August 2001







Zax

Zax ist eines der wenigen Actionspiele, für das Sie keine 3D-Karte brauchen: Sie steuern eine Pixelfigur aus der Vogelperspektive durch handgezeichnete Umgebungen (Eislandschaft, Dschungel etc.) und wehren sich mit Laserwummen gegen Aliens. Gelegentlich stoßen Sie auf Plattform- und Schalterrätsel.

Reflexive | August 2001

Farscape

Red Lemon konzentriert sich weiterhin auf Film- und TV-Umsetzungen. Was zuerst mit **Braveheart** missglückte, soll mit dem Action-Adventure **Farscape** gelingen: Sie lenken John Crichton und seine außerirdischen Freunde durch dreidimensionales Feindesland und kombinieren deren Fähigkeiten.

Red Lemon Studios | Juli 2002

X-COM Enforcer

Mit dem Rundenstrategie-Klassiker hat **X-COM Enforcer** nichts gemein: Gewaltige Gegnermassen schießen Sie nun aus der Third-Person-Perspektive über den Haufen. Waffen und Ausrüstung lassen sich im Laufe der 30 Missionen ausbauen. Der Test in der nächsten Ausgabe verrät, ob's Spaß macht.

Infogrames | Juli 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Max Payne** Action | Juli 2001
2. **Unreal 2** Ego-Shooter | März 2002
3. **Halo** Taktik-Shooter | Februar 2002
4. **Duke Nukem Forever** Ego-Shooter | „When it's done"
5. **Doom 3** Ego-Shooter | Februar 2002
6. **Aquanox** Unterwasser-Action | Nov. 2001
7. **Grand Theft Auto 3** Action | Mai 2002
8. **C&C: Renegade** Action-Adventure | August 2001
9. **Return to Castle Wolfenstein** Ego-Shooter | November 2001
10. **Jedi Outcast** Ego-Shooter | Mai 2002

Max Payne





Ganz New York hat es auf Max Payne abgesehen: Polizei und Mafia wollen ihm gleichermaßen an die Gurgel. Furioses kommt bei diesem Aufeinandertreffen heraus: **Wir zeigen exklusives Beweismaterial!**

Wer das indizierte **Doom** nicht gespielt hat, kennt den Urahn aller aktuellen Ego-Shooter nicht, hat den Beginn des 3D-Siegeszuges verpasst. Ein Spielerleben ohne **Starcraft**, das mit gleich drei perfekt ausbalancierten Rassen neue Maßstäbe bei den Echtzeit-Strategiespielen setzte? Unvorstellbar. Das erste **Tomb Raider**, Begründer der so genannten Action-Adventures, muss man einfach gespielt haben. Genauso wie **Half-Life**, das erstmals den reinen Ballerspaß durch filmreife, überraschend eingestreute Videosequenzen bereicherte. Und was hat das mit **Max Payne** zu tun? Viel: **Max Payne** wird ebenfalls als Meilenstein in die PC-Spiele-Geschichte eingehen. Vielleicht nicht als Spiel – da wollen wir unserem kritischen Test der fertigen Version nicht vorgreifen –, doch zumindest als Lehrstück, wie sich Filmkunst und Computerspiel sinnvoll verknüpfen lassen. Die Geschichte um den verwegenen Haudegen kombiniert Elemente des Film Noir mit dem Zeitgeist des 21. Jahrhunderts. Filmartige Perspektiven verleihen den Gefechten eine surreale Dynamik, die man gesehen haben muss. Ein Knopfdruck und Max vollführt waghalsige Bodenrollen und Sprungeinlagen, während Kameraschwenks die Action von allen Seiten beleuchten. Mündungsfeuer lodert hell, wenn Max durch die Luft segelt und selbige mit Blei füllt. Der Fixpunkt ist der Kugeleinschlag, ringsherum kreisen anmutig die Widersacher. Die Choreografie ist einzigartig und verleiht dem Spiel einen innovativen Touch, der **Max Payne** aus der Masse



ZEIG MIR DEIN GESICHT Falls Sie sich gewundert haben, warum Max Payne auf dem Heft-Cover und auf diesem Bild anders aussieht als sonst: Anstatt der bekannten Gesichtstextur haben wir ein Foto von Designer Sam Järvi verwendet, der auch das Vorbild für die Max-Payne-Texturen ist.



SCHIESSEN ERLAUBT Ganoven halten sich vorzugsweise in düsteren Parkhäusern auf. Kein Wunder also, dass es Max genau dorthin verschlägt.

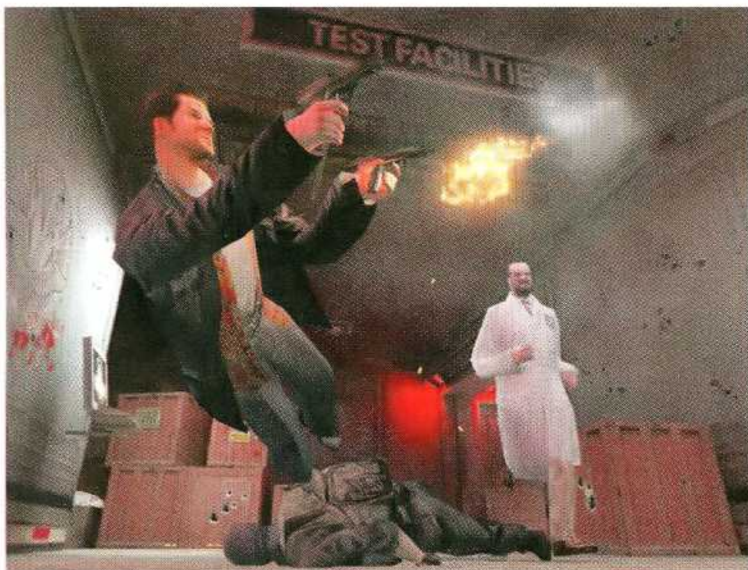
hervorstechen lässt. Der Titel zelebriert dabei vor allem das, was popcorntaugliche Leinwand-Unterhaltung ausmacht: Sie flüchten vor Helikoptern, die um Häuser schwirren und durch Fenster lugen, oder liefern sich Verfolgungsjagden auf den Dächern von Wolkenkratzern. In einer Mission stapfen Sie mit Max durch einen Hochhauskomplex. Unerwartete Detonationen lassen gigantische Säulen einstürzen, die gen Boden krachen und dabei die oberen Etagen demolieren; der Weg in höhere Stockwerke ist frei. Dann wieder gilt es, sich den Weg aus einem brennenden Gebäude zu bahnen: Jeder Schritt löst Explosionen aus, Mauern brechen unter lautem Getöse ein, Flammen schießen durch Gänge, Treppen fallen in sich zusammen. Der Tod lauert hinter jeder Textur, nur wer sich den Fluchtweg nach Max' Ableben sukzessive einprägt, gelangt heil nach draußen.

Inmitten des Pistolengebells gibt es so gut wie keine Rätsel. Hier müssen nicht erst mühsam Gegenstände sinnvoll miteinander kombiniert werden – alles, was

Ausladende Kameraperspektiven und stilvolle Slow-Motion-Effekte verleihen den Action-Einlagen schon fast eine poetische Eleganz.

Max im Zuge des Spielverlaufs an sich nehmen darf, sind Waffen. Ab und an taucht ein Schalter auf, den es umzulegen gilt. Aber nie setzen die Entwickler solche Elemente ein, um die Spielzeit künstlich in die Länge zu ziehen. Es sind vielmehr die unterschiedlichen Kampfbedingungen, die fordern: Es geht nicht darum, stur auf alles zu schießen, was sich bewegt. Es gilt, die Lage zu analysieren: Wo sind Deckungsmöglichkeiten, welche Gegner stellen die größte Gefahr da? Die Koordination entscheidet über den Ausgang eines Gefechts: Sie hopsen beispielsweise erst hinter Wände, um den gegnerischen Kugeln auszuweichen, rollen sich dann quer nach vorne und starten den Angriff. In welcher Reihenfolge man den Opponenten das Lebenslicht ausknipst, kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Der Zeitlupen-Modus hilft dabei: Für wenige Sekunden lässt sich das Tempo eines hitzigen Feuergefechtes herunterregeln. Dann schweben Projektile gemächlich durch die Luft und geben genügend Zeit zum Ausweichen. Sterben Sie trotzdem, bewahrt Sie eine handliche Quicksave-Funktion vor Frust. Weil das Spiel so ungleich einfacher ist, kostet diese so

BAHN FREI Dieser Sprung wird Ihr Leben retten und anderes auslöschen: Sie feuern im Fall, während gegnerisches Feuer daneben geht.





BESSER ALS SILVESTER Wie in No One Lives Forever fliegen Autos in die Luft, wenn man sie an der richtigen Stelle erwischt: Die Explosion reißt nahe Gegner mit in den Tod.

Ein Spiel **wie ein Film**

Max Payne lässt wahlweise filmartige Kameraschwenks, Sichtwechsel und Zeitlupeneffekte ins Geschehen einfließen. Wir verraten, warum Sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit auf den verlangsamten Zeitlupen-Modus zurückgreifen sollten.













1 In dieser gigantischen Halle gibt es eine einleitende Zwischensequenz, die kurz vor dem eigentlichen Kampf die Situation verdeutlicht: Sie sehen, wie sich die Widersacher mit Seilen von der Decke herablassen. Zwei Polizisten werden sich auf Max stürzen, während der Rest Deckung sucht. Sie haben zwei unterschiedliche Möglichkeiten, gegen die Bösewichte vorzugehen.

2 Die Perspektive geht automatisch in ihre Ausgangsposition zurück: Sie schauen über Max' Schulter. Hinter Säulen zischen Kugeln hervor. Die verschanzten Gegner lassen sich mit Molotowcocktails erledigen, die Sie über Hindernisse schleudern. Ob Ihr Wurf erfolgreich ist, offenbart die Bullet Cam, die sich an die „Fersen" Ihrer Waffe heftet und so deren Flugbahn enthüllt.

3 Diese Anti-Terror-Einheit dürfen Sie ohne große Umwege frontal über den Haufen schießen. Die M4A1 macht mit dem Feind kurzen Prozess. Das Ganze passiert auf Wunsch ohne die dynamische Kameraperspektive. Die Action erleben Sie dann ausschließlich in Echtzeit, was die Übersichtlichkeit beeinträchtigt und Ihnen ein paar Blessuren beschert.

4 Wer gerade keine Munition fürs Sturmgewehr hat, muss notgedrungen auf kleinere Pistolen ausweichen. Der direkte Kampf gegen eine Übermacht ist dann ungleich schwerer: Max wird vom Feind umzingelt, der Gegner hinten im Bild nimmt die Spielfigur unter Beschuss, während selbige noch mit einem anderem Widersacher beschäftigt ist.

5 Damit der Kampf gegen die Übermacht gut ausgeht, empfiehlt sich der Bullet-Time-Modus: Das Geschehen wird verlangsamt und Ihre Reaktionszeit verlängert sich dementsprechend. Die restlichen Angreifer haben nun nichts zu lachen: Sie schlängeln sich durch den Kugelhagel und schalten die Widersacher selbst mit den beiden Standardkanonen problemlos aus.

6 Gegner im toten Winkel erkennt Max dank Bullet Time und überschaubarem Sichtwechsel rechtzeitig: Wenn Sie mit Max den Raum betreten und den Bullet-Time-Modus aktivieren, dreht sich die Perspektive stilvoll um den Helden. Vorher hätte der Bösewicht links eine potenzielle Gefahr dargestellt, wie Bildschirmfoto Nummer 4 beweist. Mission erfolgreich.

VERSCHWÖRUNGSTHEORIE Max befindet sich im Kampf gegen die Droge Valkyr. Ob die Regierung illegal an der Herstellung beteiligt ist? Zumindest das Schild deutet darauf hin.

genannte Bullet Time Sie Energie. Neigt sich der Powerbalken dem Ende zu, hilft nur kontinuierliches Meucheln. Wer genügend Bösewichte erschießt, erhält neuen Zeitlupenstoff. Dieser Modus gehört zu den Elementen, die **Max Payne** zu etwas Besonderem machen. Die Action ist nicht wackelig und somit unüberschaubar wie in einem Film von Jerry Bruckheimer (**The Rock**), die Entwickler haben sich klar vom chinesischen Kultregisseur John Woo inspirieren lassen: Ausladende Kameraperspektiven und Slow-Motion-Effekte verleihen dem Geschehen schon fast eine poetische Eleganz. Die Parallelen zu einem Kinofilm waren nie stärker. Und genau das ist das Ziel der Entwickler, wie Storyschreiber und Designer Sam Lake zugibt: „Wir wollen eine Geschichte erzählen, so wie ein Film das tut. Die ausschweifenden Kameraperspektiven helfen uns dabei."

Ihre Faszination bezieht die Grafik vor allem aus den vielen Details. Chefdesigner Petri Järvilehto verdeutlicht, wie minutiös Kleinigkeiten ins Spiel einbezogen sind: Er steuert Max durch eine einsame Gasse in New York. Schneeflocken wirbeln am Himmel, leichter Nebel erschwert die Sicht. Dann lässt Petri die Hauptfigur feuern und pausiert das Geschehen. Max steht still, eingefroren, die Waffe in der Hand. Mündungsfeuer ragt aus dem Pistolenlauf, die ausgetretene Blei-

Damit verteilen Sie ordentlich Dresche: **Das Payne'**

Baseball-Schläger



Wenn Schusswaffen zu laut sind oder die Munition knapp wird, ist die letzte Option der Baseball-Schläger. Eignet sich besonders gut zum lautlosen Anschleichen und Niederknüppeln nichts ahnender Gegner.

9mm-Beretta



Im Nahkampf dank hoher Schussfrequenz tödlich, auf die Entfernung schießt die Waffe eher Putz von den Wänden. Wenn Max zwei Berettas handhabt, leidet die Zielgenauigkeit noch mehr. Ein Munitionsclip enthält 18 Kugeln.

Desert Eagle



Für zwölf Schüsse reicht ein Magazin der Desert Eagle. Sowohl im Nahkampf wie auch auf die Entfernung besticht die Kanone durch hohe Durchschlagskraft und Genauigkeit. Nur die niedrige Schussrate lässt zu wünschen übrig.

Pump-Action-Schrotflinte



Die Schrotflinte ist Pflicht. Im Nahkampf trifft Max wegen des hohen Streufaktors fast immer. Auf die Entfernung ist die Waffe so gut wie nutzlos, weil sich die Projektile zu stark verteilen. Enthält sieben Patronen.

Pancor Jackhammer



Vier Schrotladungen innerhalb einer Sekunde entlässt diese vollautomatische Schrotflinte aus ihrem mächtigen Gewehrlauf. Im Spiel ist die Jackhammer eine der mächtigsten Nahkampfwaffen überhaupt.

FEURIG Das Mündungsfeuer wirft die Frage auf: Warum kann Max die automatische Jackhammer-Schrotflinte nicht auch als Flammenwerfer einsetzen?

kugel verweilt dicht daneben. Ein Zoom auf die Kanone enthüllt geschwungene, fein texturierte Oberflächen und glänzendes Metall. Ein genauerer Blick offenbart sogar die eingravierte Seriennummer des Schießeisens. Selbst die abgefeuerte Patrone weist sichtbare Einkerbungen auf. Alles ist durchgestylt bis zur letzten Schraube. So viel Detailverliebtheit lässt sich mit der **Unreal**- oder **Quake 3**-Engine nicht verwirklichen. Deswegen basiert **Max Payne** auf einer hauseigenen Grafik-Engine, die sich sinngemäß MaxFX nennt. Besonders hervorstechend: Im Spiel kommen nicht die üblichen dynamischen Lichteffekte vor. Stattdessen setzt man auf so genanntes Radiosity Lightning. Das Verfahren berechnet die Auswirkung mehrerer Beleuchtungsquellen, die sich gegenseitig treffen. Wenn das Licht auf Objekte fällt, werden zudem deren Form, Farbe und Material berücksichtigt. Die Folge: Spiegelnde Flächen reflektieren Helligkeit, während realistische Schatten entlang der Konturen einzelner Gegenstände entstehen. Der Look des Spiels ist auf extremen Realismus getrimmt. So wie Max Paynes Visage und die der Bösewichter lebensecht anmuten, gestaltet sich auch die restliche Umgebung. Da sind die dreckigen Straßen New Yorks, heruntergekommene Absteigen, fein polierte Bürokomplexe, Fabrikhallen, Bars, düstere U-Bahn-

sche Waffenarsenal im Überblick

Ingram



Die Ingram ist weniger bekannt als die Uzi, aber vom Aufbau her ähnlich. Sie schießt vollautomatisch, ist höllisch schnell und ungenau. Wenn Max eine zweite Ingram findet, darf er die beiden Waffen gleichzeitig bedienen.

M4A1



Counter-Strike-Spieler kennen und lieben sie: die automatische M4A1. Für Max ist die Waffe das perfekte Allround-Werkzeug, weil sie im Nahkampf und auf die Entfernung sehr zielgenau und durchschlagskräftig ist.

Granatwerfer



Wegen der begrenzten Munition ist sparsamer Umgang vorteilhaft. Größere Gegnerhorden lassen sich mit dem Granatwerfer effektiv und ohne viel Hickhack mit einem gezielten Schuss in die Luft jagen.

Molotowcocktail



Der Molotowcocktail eignet sich besonders für Gegner, die sich verschanzen: Einfach die brennende Flasche schmeißen und sie prallt von den Wänden ab. Lässt sich alternativ an die Decke werfen, woraufhin Feuerregen herunterprasselt.

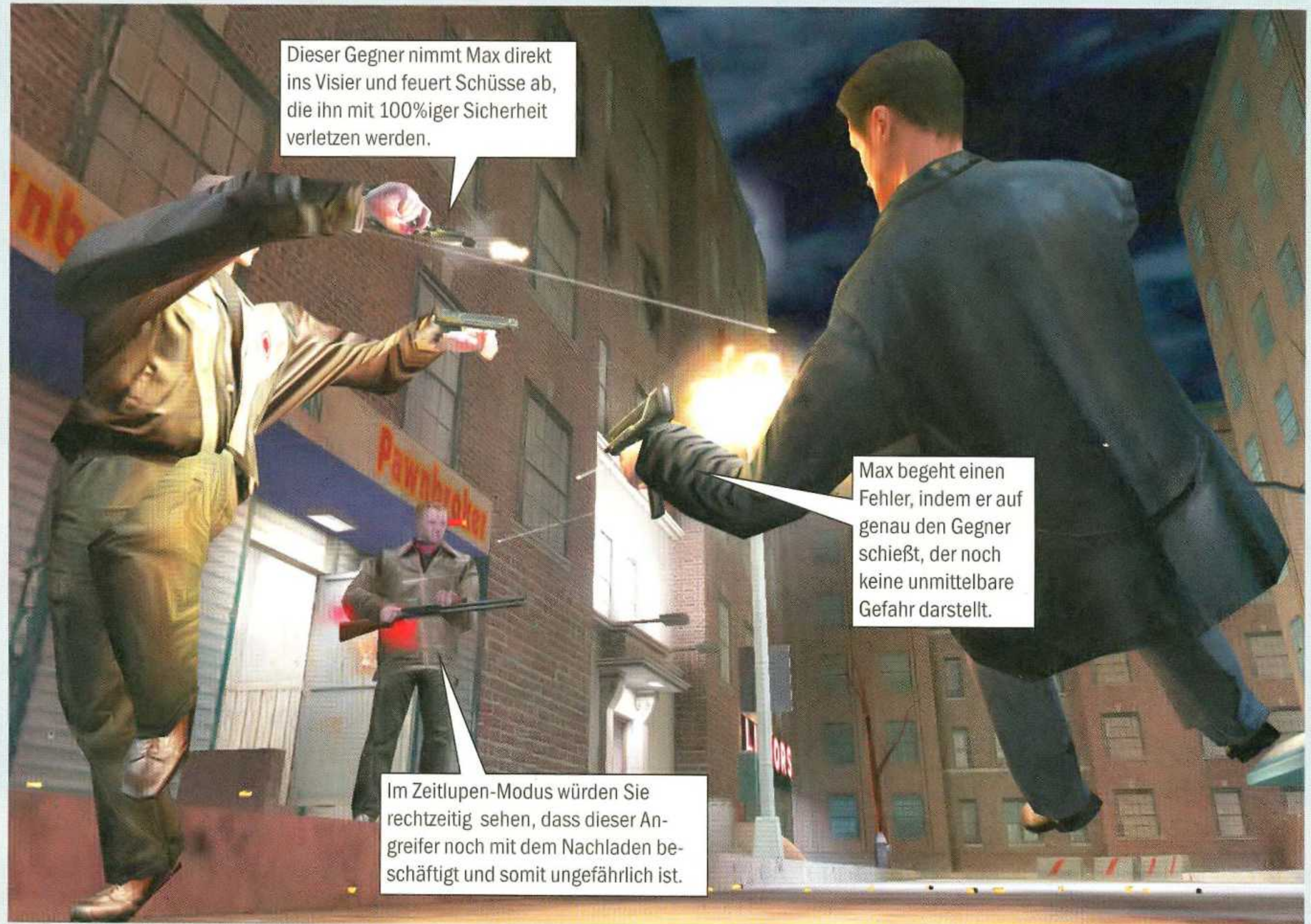
Scharfschützengewehr



Das obligatorische Scharfschützengewehr ist die einzige Waffe im Spiel, die Max wegen der Zoom-Funktion aus der First-Person-Sicht bedienen darf. Für gewöhnlich sorgt ein einziger Kopfschuss für den sofortigen Exitus.

Warum der **Bullet-Time-Modus notwendig ist**

Auf die Frage, ob sich das Spiel auch ohne Bullet Time spielen ließe, antwortet Chefdesigner Petri Järvilehto: „Es ist möglich. Allerdings wäre das in etwa so, als würden Sie Jedi Knight ohne Jedi-Fähigkeiten durchspielen."



Stationen und Wolkenkratzer. Sämtliche Texturen wirken organisch, kein Pixel ist von Hand gezeichnet, alles stammt von eingescannten Fotos der echten Gegenstücke. Die Finnen sind von einer realen Umgebung derartig besessen, dass sie sich nach New York begeben haben, um das Umfeld abzulichten: Rund 5.000 Fotos und zehn Stunden Videomaterial haben schließlich geholfen, das digitale Areal so echt wie nur möglich aussehen zu lassen. Wenig realistisch dagegen erscheinen die im Comic-Stil gehaltenen Zwischensequenzen: Rund 200 Bilder, diesmal komplett von Hand gemalt, erzählen den Fortgang der Geschichte. Animationen fehlen, dafür sorgt eindringliche Sprachausgabe von professionellen Sprechern für Schwung. So wird primär die Story vorangetrieben – Sequenzen im Spiel selbst sind vorrangig action-betont.



WAFFENKUNDE Das ist sie, die M4A1. Und Max kommt sogar ohne aufschraubbaren Schalldämpfer aus.



MIT KANONEN AUF SPATZEN Max ist wirklich sauer: Er entleert gleich zwei Ingrams auf einen Gegner, Blut spritzt. Die Action ist nichts für zarte Gemüter.


HAARGENAU Die Patronen fliegen immer exakt in die Richtung, in die Max' Pistole deutet.

Konfrontationen mit dem Gegner geschehen selten zufällig. Ähnlich wie in **Half-Life** und **No One Lives Forever** dominieren überwiegend vorgeschriebene Ereignisse das Geschehen. Unter dem sehr linearen Spielverlauf leidet der Umfang: Der Profi braucht gerade mal zehn Stunden, bis er dem finalen Endgegner im Showdown gegenübertritt. Für Ungeübte rechnet Petri Järvilehto eine Zeit von zwölf Stunden aus. „Lieber eine packende Storyline als viele halbherzige Verzweigungen und etliche Durststrecken", verkündet der Designer in diesem Zusammenhang. Nach einmaligem Durchspielen wird der New-York-Minute-Modus zugänglich: Sie müssen die Missionen innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits überstehen, wobei jeder erfolgreiche Abschuss wertvolle Sekunden zurückgibt. Das Gegnerverhalten passt sich dabei bis zu einem gewissen Grad dem Spieler an: Wer Missionen ohne Kratzer übersteht, stößt automatisch auf stärkere Widersacher, die schneller ihre Kanonen zücken und besser zielen. Einsteiger hingegen kriegen leichtere Kost serviert. Perfektionisten freuen sich außerdem über eine neue Schwierigkeitsstufe. Wer auch diese meistert, darf den dritten und härtesten Modus in Angriff nehmen. Selbst die Programmierer beißen sich hier noch die Zähne aus.


ERSTEINDRUCK

*Ein zu Unrecht beschuldigter Ex-Cop will seine ermordete Familie rächen – das klingt wie ein tiefer Griff in die Klischeekiste, aber nur auf dem Papier. In **Max Payne** wirkt das Zusammenspiel von Optik und Akustik so perfekt, dass sogar eine 08/15-Story große Gefühle weckt. Max könnte tatsächlich mein Lieblingsheld werden!*

THOMAS WEISS

Entwickler ..... Remedy
Termin ..... Juli 2001

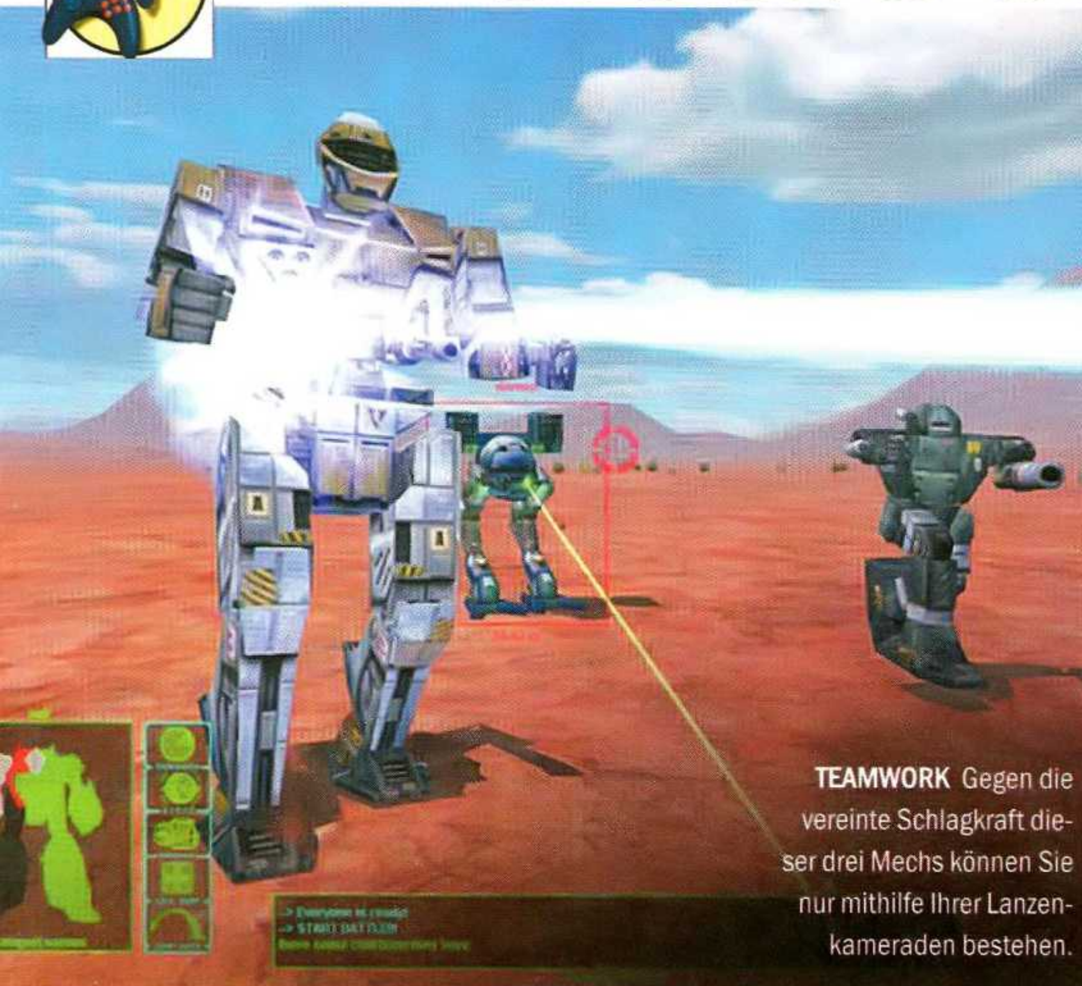

DER ZEITLUPE SEI DANK Dank Bullet Time können Sie rechtzeitig ausweichen: Ein Projektil zischt um Haaresbreite an Max' Schulter vorbei.


GUTEN RUTSCH Die Jackhammer reißt nicht nur den Putz von den Wänden, sondern lässt Feinde wegen der geballten Wucht des Aufpralls nach hinten stürzen.

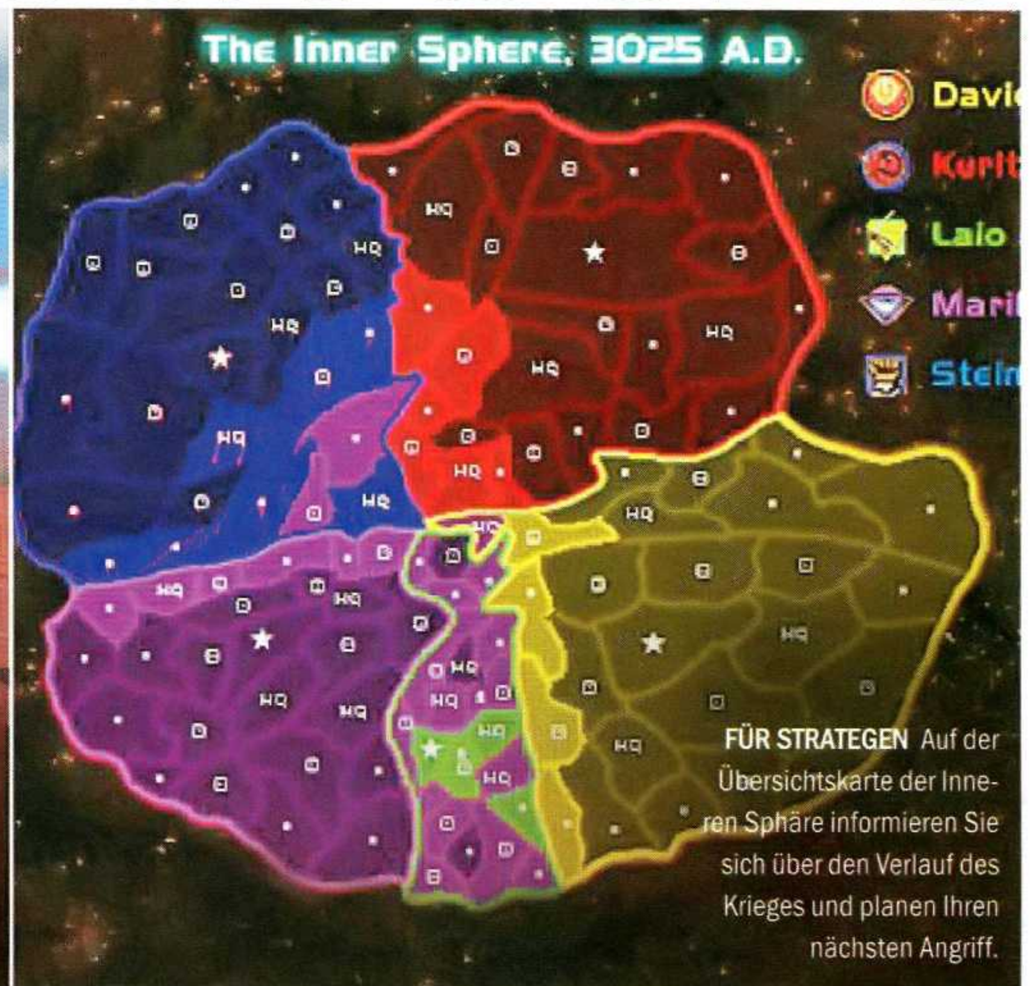




Multiplayer Battletech 3025



TEAMWORK Gegen die vereinte Schlagkraft dieser drei Mechs können Sie nur mithilfe Ihrer Lanzenkameraden bestehen.



FÜR STRATEGEN Auf der Übersichtskarte der Inneren Sphäre informieren Sie sich über den Verlauf des Krieges und planen Ihren nächsten Angriff.

Planen, kämpfen, siegen: Treten Sie in der so genannten Inneren Sphäre zu heißen Online-Gefechten gegen Mechkrieger aus aller Welt an.



FEUERZAUBER Die spektakulären Waffen- und Explosionseffekte erinnern nicht nur entfernt an Microsofts Mechwarrior 4.

Freunde digitaler Battletech-Umsetzungen können sich nicht beschweren. Das klassische Rollenspielszenario rund um die tonnenschweren Kampfroboter stand in den vergangenen Jahren bei einer Fülle erstklassiger PC-Spiele wie dem actionreichen **Mechwarrior 4** oder dem Taktikkracher **Mech Commander** Pate. Neben diesen populären und primär auf Einzelspieler zugeschnittenen Titeln fristet seit einigen Jahren eine wenig beachtete Online-Umsetzung des Battletech-Universums namens **Multiplayer Battletech: Solaris** ein Schattendasein im Internet. Das Spiel wurde von den **Air Warrior**-Machern von Kesmai entwickelt und entführt den Spieler auf den Vergnügungsplaneten Solaris, wo Mechkrieger aus aller Welt in riesigen Arenen zu Schaukämpfen antreten.

Der mittlerweile arg in die Jahre gekommene Oldie wird nun unter der Schirmherrschaft von EA.com fortgesetzt. Der Nachfolger heißt **Multiplayer Battletech 3025** und verabschiedet sich von den simplen Gefechten auf Solaris. Dabei simuliert er einen „echten" Krieg in der so genannten Inneren Sphäre. Sie ziehen für eines der fünf großen Häuser in den Kampf und beteiligen sich an epischen Schlachten um die Vorherrschaft auf verschiedenen Planeten. Der Zugriff auf Waffen und Technologien soll über ein ausgeklügeltes Rangsystem geregelt werden. Sie werden somit zu Beginn Ihrer Karriere mit leichteren Kampfrobotern vorlieb nehmen müssen, schwere Geschütze vom Kaliber eines Atlas werden erfahrenen Mechkriegern vorbehalten sein. Spieler, die sich in den Rang eines Generals hochkämpfen, sollen außerdem die Möglichkeit haben, im Strategiepart ganze Feldzüge zu planen und Ihren Online-Untergebenen bestimmte Missionen und Aufgaben zuzuweisen.



ERSTEINDRUCK

*Optisch steht **Battletech 3025 Mechwarrior 4** in nichts nach und macht bereits jetzt einen guten Eindruck. Bleibt abzuwarten, ob die Entwickler den ambitionierten Strategiepart vernünftig umsetzen können.* SASCHA GLISS

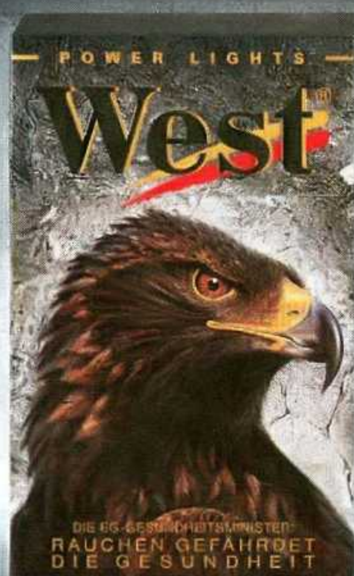
Entwickler .... Kesmai Studios
Termin .... Oktober 2001

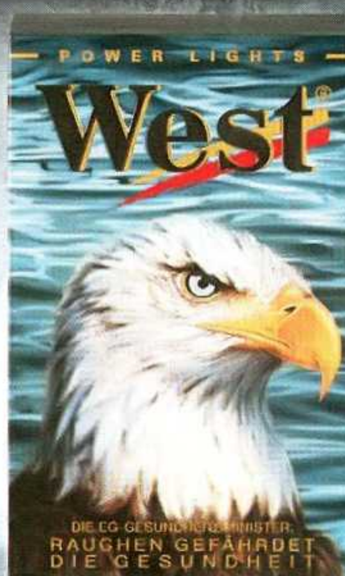
TEST IT.

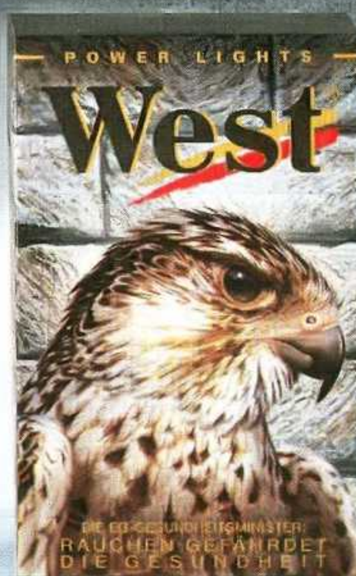
AMERICAN BLEND
West®
Lights

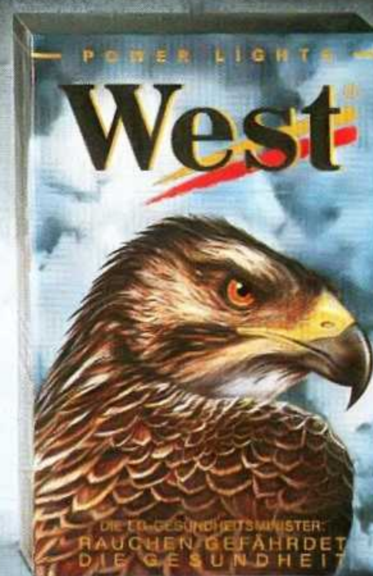
West® POWER LIGHTS EDITION











Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,6 mg Nikotin und 7 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)

RETOURKUTSCHE
Blaster-Feuer wehrt Kyle automatisch ab, wenn er gerade das Lichtschwert führt.





Jedi Outcast

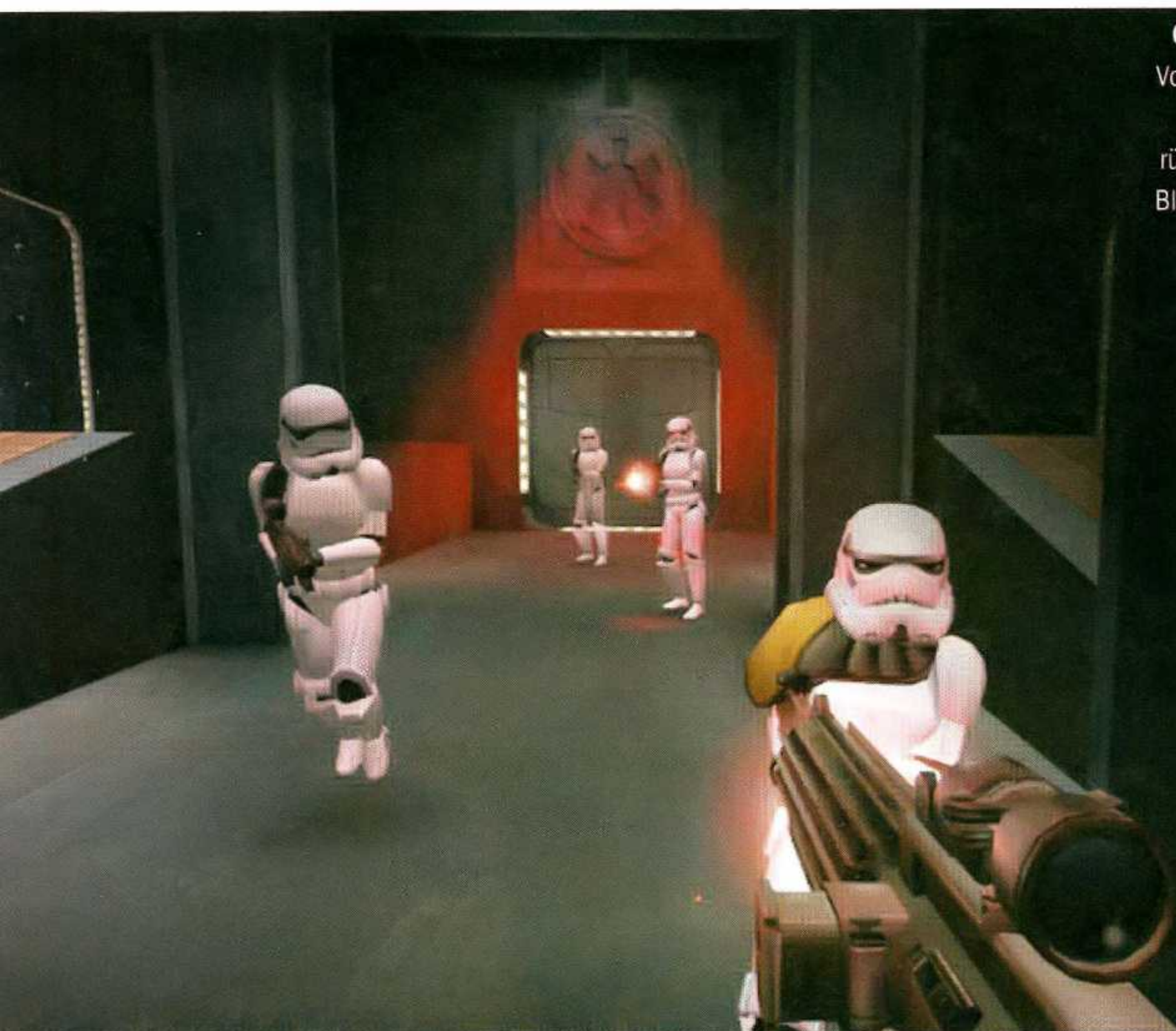
Jede Generation hat ihre Legende. Jede Reise beginnt mit dem ersten Schritt. Jede Saga hat einen Anfang. **Jedi Outcast ist die Fortsetzung.**


SCHWERTSTREICH
Das Lichtschwert richtet mehr Schaden an als Distanzwaffen und hat unendlich Munition.

Sie tragen weite Gewänder, die cool im Wind flattern. Sie lassen Gegenstände entgegen allen physikalischen Gesetzen durch die Luft schwirren. Ihrem Willen kann sich keiner widersetzen. Sie schwafeln ständig von der Macht. Die Jedi-Ritter. Kyle Katarn ist einer von ihnen und er wird gebraucht: Dunkle Kräfte bedrohen das **Star Wars**-Universum, Jahre nach dem Tod des Bösewichts Jerec.

Anno 1997 hat Lucas Arts mit **Jedi Knight** den Jedi Kyle aus der Taufe gehoben. Seitdem hat sich viel geändert, vor allem optisch. Dem Nachfolger liegt die **Quake 3**-Engine zugrunde, aber mit einigen Modifizierungen: In **Jedi Outcast** lassen sich doppelt so viele Polygone darstellen, eine realistischere Umgebung ist die Folge. Außerdem benutzen die Entwickler von Raven (**Star Trek: Voyager – Elite Force**) das Animationssystem GHOUL 2, das aus dem umstrittenen Nachfolger zum Soldaten-Shooter **Soldier of Fortune** stammt. 36 Trefferzonen sind damit möglich, theoretisch dürfen Sie dem Gegner sämtliche Gliedmaßen einzeln abhacken – nicht so in **Star Wars**. Die Programmierer besinnen sich auf subtile Gewalt: Gegner humpeln, wenn Sie deren Füße treffen; ein Kopfschuss lässt Funken sprühen statt Blut spritzen, richtet aber vergleichsweise viel Schaden an.

Neben Blaster (inklusive Scharfschützenvorrichtung), Sturmtruppengewehren, Erschütterungswaffen und Granatenwerfern darf das



ORIGINALGETREU Von der glänzenden Sturmtruppenrüstung bis hin zum Blaster: Alles wurde sehr genau dem Leinwandvorbild nachempfunden.



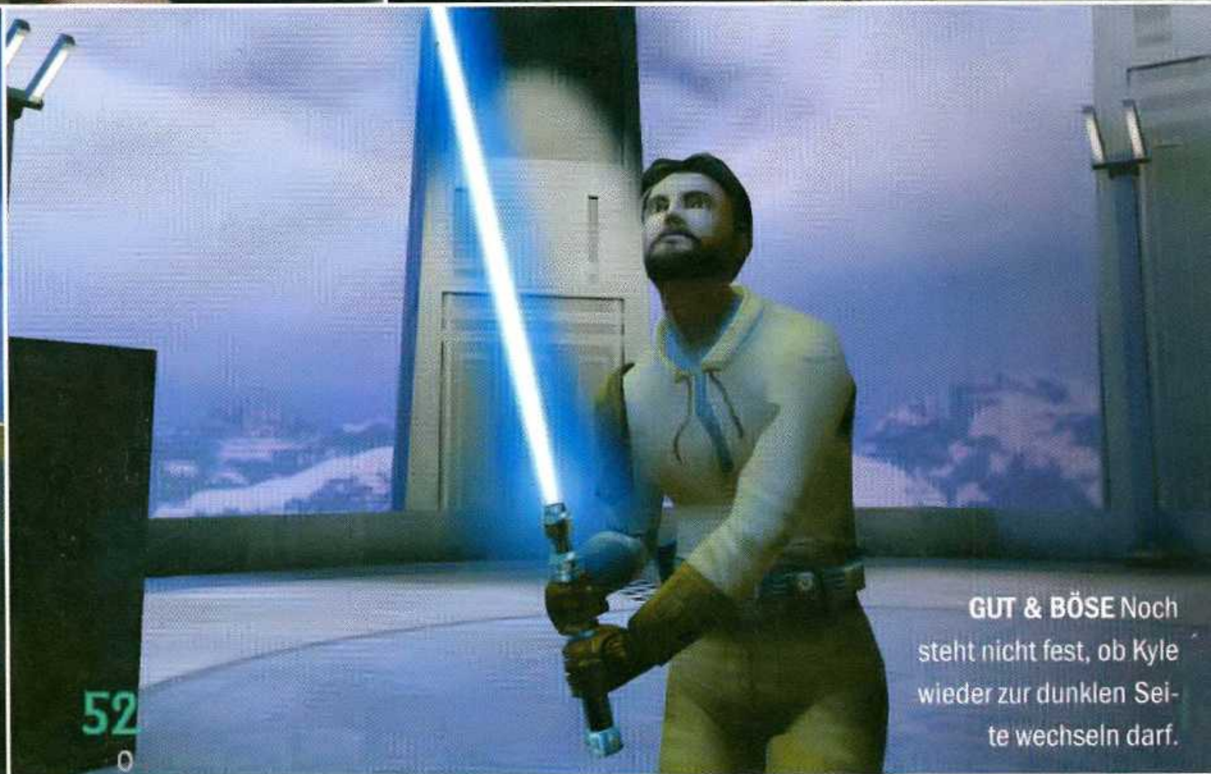
DRÜCK MICH! Dank Jedi-Tricks darf Kyle die Gegner mit einer simplen Handbewegung durch die Luft schleudern.



TAKTISCH Nur das Lichtschwert kann bestimmte Zwischengegner verletzen.



LICHTSPIEL Wenn die beiden Lichtschwerter aufeinander prallen, erhellen Blendeffekte das Bild.



GUT & BÖSE Noch steht nicht fest, ob Kyle wieder zur dunklen Seite wechseln darf.

Lichtschwert nicht fehlen: Auf Knopfdruck zückt Kyle seine glühende Klinge. Die Kamera schaltet dann zwecks besserer Übersicht von der First-Person-Sicht in die Verfolgerperspektive. Laserschüsse wehrt der Jedi automatisch ab, indem er das Schwert schützend vor seinen Körper hält. Auf Wunsch – und das ist neu – dürfen Sie die Waffe sogar in Richtung Gegner schleudern und dann zusehen, wie sie einem Bumerang ähnlich in die Arme der Spielfigur zurückschwirrt und dabei einen blauen Schweif hinterlässt. Diese mächtige Attacke kostet Gedankenenergie, dosierter Einsatz ist also Pflicht.

Dasselbe gilt auch für typische Jedi-Tricks, die in brenzligen Situationen Leben retten: Wunden lassen sich per Regenerationszauber langsam heilen, besonders gefährliche Abgründe überwinden Sie mit erweiterter Sprungkraft und Laufgeschwindigkeit. Hypnosefähigkeiten verwirren Feinde kurzfristig, so dass Sie währenddessen unbemerkt vorbeischleichen können. Doch das ist noch nicht alles: So dürfen Sie ungebetene Gäste beispielsweise via Handwink postwendend in Abgründe befördern. Wenn die Macht versagt oder die Energie knapp wird, sammeln Sie herumliegende Waffen oder Mitstreiter ein. Im Verlauf des Spiels stoßen Sie auf freundliche Figuren, die sich Ihnen nach einer kurzen Plauderei anschließen und fortan wie in **Half-Life** Rückendeckung geben.

Gespielt wird an bekannten Schauplätzen wie der Wolkenstadt, der Jedi-Ritter-Akademie auf Yavin 4, Nar Shaddaa oder Smugglers Moon. Vor allem aber wird sich Kyle in die Höhle des Löwen wagen müssen: in imperiale Stützpunkte, wo es von Sturmtruppen nur so wimmelt. Bereits jetzt, knapp ein halbes Jahr nach Entwicklungsbeginn, wirken die Areale sehr stimmungsvoll. Beispielsweise der feindliche Außenposten, der inmitten einer kalten Winterlandschaft liegt. Die Farben beschränken sich hier auf sterile Grautöne, draußen weht Schnee durch die Luft. Nur Kyles Lichtschwert funkelt grell. Zusammen mit John Williams' orchestraler Klangschöpfung ist das Atmosphäre pur.



ERSTEINDRUCK

*Die **Quake 3**-Engine ist das Beste, was dem **Star Wars**-Shooter passieren konnte; die Umgebungen sehen schon jetzt hervorragend aus. Was das Spiel angeht, bin ich zuversichtlich: Die Leute von Raven sind keine Genre-Grünschnäbel.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Raven
Termin .... Mai 2002

OPERATION FLASHPOINT™
COLD WAR CRISIS



Nach über 40 Jahren Spionage und gegenseitiger Abschreckung bewegt sich der Kalte Krieg 1985 unaufhaltsam auf die Eskalation zu. Um den Frieden in Europa zu erhalten, sind ganze Männer gefragt: Mit schneller Reaktion, stahlharten Nerven und eiskaltem Kalkül. Deine Fahrzeuge, Waffen und Truppen wählst Du frei nach Taktik. Wenn die Realität im 3D-Gelände zuschlägt, bist Du auf Dich allein gestellt. Nur schnelle Entscheidungen und schnelle Reaktionen sichern Dein Überleben und das Gelingen Deiner Mission. Als einfacher Soldat oder als Kommandeur Deiner Truppe.



Dieser Krieg ist Wirklichkeit! Bohemia Interactive hat Operation Flashpoint zusammen mit echten Soldaten entwickelt. Für realistische Handlungsabläufe und erschreckend wirkliche Szenarien.

PC CD ROM

© 2001 Bohemia Interactive Studio and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Operation

WHEN REALITY HITS–
IT HITS HARD.

www.codemasters.com









Dein Handeln hat Folgen:
Was am Schauplatz passiert, hast Du durch Dein Vorgehen selbst in der Hand – interaktiver Spielverlauf!

Grenzenlose Freiheit:
Freie Fahrzeugwahl, Führung von Truppen und aktive Teilnahme am Kampfgeschehen, riesige, detaillierte 3D-Umgebung. Operation Flashpoint sprengt die Grenzen. Auch im Full Multiplay!

Neue Perspektiven:
Ego-Shooter und 3rd-Person garantieren jederzeit vollen Überblick. Die gelungene Mischung aus Action- und Strategiespiel sorgt für unbegrenzte Motivation.

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Flashpoint™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Bohemia Interactive Studio. Published by Codemasters.

PSIONIK-VERSTÄRKER?
NEURO-CONVERTER?
TRANSMISSION-BUG?

ideenhaus nürnberg



NUR DM 3,90

NEU! AB 4. JULI

IMMER MIT VIELEN SPECIALS, TESTS, NEWS UND PREVIEWS RUND UM DAS THEMA ELECTRONIC ENTERTAINMENT

FÜR GROSSE SPIELER

GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITERBRINGT. **GAME ON!** – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.

*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2"



KAMMERJÄGER Schwertgefechte und Gespräche erleben Sie in der Ich-Perspektive.



Arx Fatalis

Auf der E3 ist uns das neue Projekt der französischen Arkane Studios als eines der vielversprechendsten Rollenspiele aufgefallen. **Arx Fatalis** (zu Deutsch: Die Schicksalsburg) soll Elemente aus **Ultima Underworld** und **Dark Project** vereinen. Wie schon die Origin-Klassiker versetzt Sie die Fantasy-Story als einsamen Helden in eine riesige, unterirdische Dungeon-Welt, die von den Mächten des Bösen heimgesucht wird. Gelegenheit zum Schwertgeplänkel bietet sich also an jeder Ecke. Gefechte absolvieren Sie in der Ich-Perspektive, wobei „Auf sie mit Gebrüll!" nicht immer die beste Taktik ist. Stattdessen können Sie beispielsweise Goblins oder Trolle auf dem Schleichpfad umgehen und ihnen in den Rücken fallen – **Dark Project** lässt grüßen. Oder Sie mischen heimlich einen Schlaftrunk ins Trinkwasser einer Wachmannschaft und kommen so völlig unbehelligt durch. Ein besonderes Schmankerl ist auch das Magiesystem: Zauberformeln werden Sie – ähnlich wie in **Black & White** – mit der Maus auf den Bildschirm „zeichnen", ein Dreieck bringt etwa Licht ins Dunkel. Experimentierfreudige Spieler sollen auf diese Weise sogar völlig neue Zaubersprüche entdecken können.

Entwickler .... Fishtank Interactive
Erscheint .... Oktober 2001







Morrowind

Bethesdas lang erwartetes Rollenspiel aus der berühmten **Elder Scrolls**-Serie nähert sich endlich seiner Vollendung. Da die Dungeons weitgehend gebaut, die Charaktere implementiert und die Quests finalisiert sind, kümmert sich das Team bis zur Veröffentlichung vor allem ums Ausbalancieren.

Bethesda | Dezember 2001

Wizardry 8

Auch **Wizardry 8** ist nahezu fertig. Mittlerweile wurde auch ein offizielles Datum genannt: Im Oktober soll es so weit sein. Allerdings hat Entwickler Sir Tech noch immer keinen deutschen Publisher gefunden. Fans müssen also schlimmstenfalls auf einen US-Import zurückgreifen.

SirTech | Oktober 2001

Midgard

Die **Anarchy Online**-Entwickler von Funcom haben ein weiteres Onlinespiel in der Mache. **Midgard** versetzt die Spieler in ein von der nordischen Mythologie geprägtes Reich. Statt wie üblich als Krieger ihr Brot zu verdienen, sollen sich die Teilnehmer als Fischer, Baumeister oder Schmiede verdingen.

Funcom | Noch nicht bekannt

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Diablo 2 Expansion Set** – Action-Rollenspiel | Erhältlich
2. **Dungeon Siege** – Rollenspiel | November 2001
3. **Star Wars: Galaxies** – Online-Rollenspiel | März 2002
4. **Baldur's Gate 2 Add-on** – Rollenspiel | Juli 2001
5. **Neverwinter Nights** – Rollenspiel | Dezember 2001
6. **Anachronox** – Rollenspiel | Juli 2001
7. **Runaway** – Adventure | Juli 2001
8. **Pool of Radiance 2** – Rollenspiel | September 2001
9. **Myst 3: Exile** – Adventure | September 2001
10. **Morrowind** – Rollenspiel | Dezember 2001



Pool of Radia

Back to the roots: Zehn Jahre nach dem erfolgreichen ersten Teil verschmilzt Pool of Radiance 2 die **klassischen Genre-Tugenden** zu einem epischen Abenteuer.

Das Böse nahm in Computerspielen schon die verschiedensten und abgefahrensten Formen an: Feuer speiende Rollmöpse, aggressive Holzgewächse namens Baumkopf Holzfaust und glubschäugige Moorhühner sind nur die drastischsten Beispiele. Dagegen wirkt der Tümpel von **Pool of Radiance 2** wenig spektakulär, hat es aber faustdick unter der Wasseroberfläche. Lebewesen, die dem Pfuhl zu nahe kommen, mutieren nämlich zu willenlosen Zombies und machen die Ruinen von Myth Drannor unsicher. Die einst blühende Stadt der Forgotten Realms steht im Mittelpunkt des Rollenspiels, wo ein neuer Pool of Radiance entstanden ist. Neu, weil die Gegend vor zehn Jahren schon einmal von einem derartigen Unheilsgewässer heimgesucht wurde und damit den Stoff für das erfolgreiche Original bildete.

Elminster, Meistermagier und überzeugter Zipfelhutträger, bemerkt die Bedrohung und schickt ein Team von Abenteurern nach Myth Drannor. Diese flehen in einem verzweifelten Hilferuf um Verstärkung, worauf Ihre vierköpfige Party ins Geschehen eingreift und die Rettungsmission übernimmt. Da irgendwie alle einen schlechten Tag erwischt haben, funktioniert das magische Transport-Portal nicht wie geplant und Sie kommen Stunden später in den Ruinen an. Von den meisten Kämpfern liegen nur noch ein paar Einzelteile verstreut auf dem Boden, der Anführer ist verschollen. Viele Fragen drängen sich auf: Wer konnte die erfahrene und gut ausgerüstete Heldengruppe so vernichtend schlagen? Wo ist der





GEFANGEN Diesen Zauberer befreien wir im ersten Dungeon aus seiner steinernen Hülle. Aus Dankbarkeit schließt er sich der Gruppe an.



HEISSE SACHE Derart feurige Attacken eignen sich besonders, um größere Gegnergruppen auf einmal auszuschalten.

Pool of Radiance und wie können Sie ihn stoppen? Es liegen viel Arbeit und mindestens 60 Spielstunden vor Ihnen, mit allen Nebenquests wird Sie das Spiel sogar 150 Stunden an den Monitor fesseln.

Pool of Radiance 2 basiert auf der dritten Edition des **D&D**-Regelwerkes, an der sich die Entwickler sehr konsequent orientieren. Das geht bei der Charaktergenerierung los: Zur Auswahl stehen acht Klassen: Kämpfer, Barbar, Waldläufer, Kleriker, Zauberer, Paladin, Dieb und Mönch. Druiden, Barden und kompliziert zu handhabende Zauberspezialisten ließen die Designer genauso in der Schublade wie die Gnome bei den Rassen. Dafür können Sie sich für Mensch, Elf, Zwerg, Halb-Ork, Halb-Elf oder Halbling entscheiden. Von den sechs offenen Plätzen in Ihrem Team besetzen Sie zunächst vier. Im Laufe des Spiels vervollständigen Sie den Trupp mit zwei von insgesamt acht weiteren Recken, die sich Ihnen anschließen wollen. Nach ausführlichem Spielen der Preview-Version zeigte sich, dass Sie in **Pool of Radiance** mit einer bewährten Truppe loslegen sollten. Ein Kämpfer oder Barbar fungiert als primärer Angreifer, ein Dieb entschärft Fallen und öffnet Schlösser, ein Zauberer unterstützt die Attacken mit Magie und ein Kleriker heilt. Letztgenannter ist übrigens immens wichtig, da es in den Dungeons nur so vor Skeletten, Zombies und Konsorten wimmelt. Setzt der gute Kleriker hier seine Fähigkeit „Untote bannen" erfolgreich ein, schicken Sie viele Angreifer für immer zur Ruhe oder paralysieren sie zumindest. Mit Gegnern, die sich nicht wehren, hat Ihre Heldenschar leichtes Spiel.

Bei Orks, Echsenmenschen und anderen sehr lebendigen Widersachern versagt diese Vorgehensweise und Taktik ist gefragt. Während Sie normalerweise in Echtzeit durch die Gegend tapsen, schaltet das Spiel während der Kämpfe in den Rundenmodus. Dabei ist die Zeitspanne für jeden Zug variabel einstellbar. Wir empfehlen praktischerweise die Variante ohne Limit, so dass Sie jede Aktion in Ruhe planen dürfen. In welcher Reihenfolge die Protagonisten und Monster drankommen, wird gemäß den Regeln

Kleine Monsterkunde: Eine Auswahl der Gegner,



Drow-Zauberer

Die Dunkelelfen sind in den Forgotten Realms gefürchtet. Ausgerüstet mit den besten Waffen und Rüstungen, greifen sie stets in Gruppen an. Die Zauberer der Drow verfügen über mächtige Sprüche und sind aufgrund hoher Resistenzen kaum mit Magie verwundbar. Am besten mit Ihren Nahkämpfern ausschalten.



Echsenmensch

Einzeln kaum eine Gefahr, werden Echsenmenschen im Rudel zur ernsten Bedrohung. Da sie im Nahkampf kräftig zuschlagen können, sind Fernangriffe und flächendeckende Zauber aus der Distanz ein gutes Mittel gegen die Reptilien. Sind Schamanen unter den Echsen, sollten Sie diese zuerst erledigen.



Schatten

Diese Gegner haben die gefährliche Eigenschaft, dass sie mit den Angriffen die Stärke Ihrer Helden reduzieren. Sinkt der Wert auf null, sterben die Charaktere. Außerdem sind Schatten immun gegen sämtliche Kältezauber sowie gegen die Sprüche Schlaf, Bezauberung und Festhalten. Definitiv nichts für unerfahrene Partys.



Ormyrr

Diese massiven Fleischberge sehen irgendwie aus wie Jabba the Hut, kämpfen aber wesentlich besser. Sie hassen alle Wesen, die Magie benutzen, und attackieren Zauberer und Kleriker stets zuerst. Da die Ormyrr in jedem ihrer vier Arme eine Waffe benutzen können, dürfen sie pro Runde mehrfach angreifen.

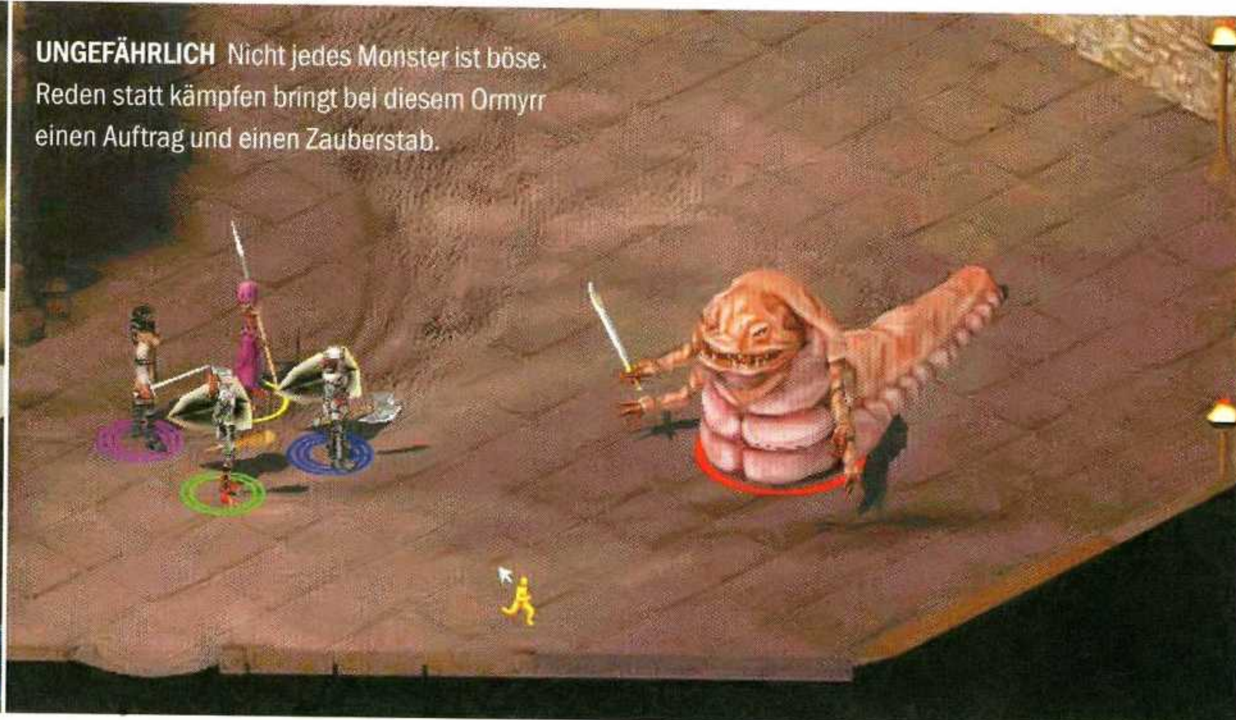
traditionell hinter den Kulissen ausgewürfelt (der so genannte Initiative Roll) – wie alle anderen Aktionen. Egal, ob Ihr Dieb die Falle findet, der Kleriker Untote bannt oder der Mönch einen erfolgreichen Schlag anbringt, alles ist vom Würfelglück abhängig. Kämpfe verlaufen daher oft völlig unterschiedlich. In einem Extremfall landet jeder Gegner Treffer und Ihre Helden sind Mus. Umgekehrt ist das genauso möglich, meistens bewegt es sich gemäß der Gauß'schen Glockenkurve irgendwo in der Mitte. Da der Schwierigkeitsgrad in unserer, zugegebenermaßen noch nicht ausbalancierten, Version sehr heftig war, mussten wir allerdings häufig speichern und noch häufiger laden, um harte Brocken zu bezwingen.

Sobald ein Charakter am Zug ist, stehen ihm je nach Klasse unterschiedliche Aktionen zur Verfügung. Mit der rechten Maustaste lassen Sie ein gut strukturiertes, effektives Menü aufpoppen und wählen aus. Neben den üblichen Angriffen und Zaubern haben Sie so Zugriff auf Spezialattacken, wechseln die Waffe, ziehen sich Tränke rein oder benutzen einen magischen Gegenstand. Um Ihnen die Optionen besser zu veranschaulichen, verändert der Cursor situationsabhängig seine Form. Sie wissen beispielsweise immer genau, ob Ihre Initiativpunkte noch für einen weiteren Angriff reichen oder dass ein Monster nicht mit dem Bogen zu treffen ist, weil es hinter einer Säule steht. Das gleiche System findet außerhalb der Gefechte ebenfalls Verwendung. Interaktionen mit der Umwelt zeigt ein entsprechendes Cursor-Symbol an, per Rechtsklick erscheint ein Menü. Ob Sie eine Tür öffnen oder gleich zerschlagen, entscheiden Sie. Insgesamt ist die Bedienung einfach, funktional und komfortabel.

In **Pool of Radiance 2** stehen die Erkundung von riesigen Arealen und die Auseinandersetzungen mit Monstern klar im Vordergrund. Im



STOSSGEBET Bevor unser Barbar in den Kampf eingreift, erhält er dank eines Zaubers göttlichen Beistand.



UNGEFÄHRLICH Nicht jedes Monster ist böse. Reden statt kämpfen bringt bei diesem Ormyrr einen Auftrag und einen Zauberstab.

die Sie in Pool of Radiance 2 erwarten



Eisengolem

Die einzige Schwäche dieser Blechkameraden ist ihre Trägheit. Sie können nur mit +3-Waffen verletzt werden und teilen im Nahkampf kräftig aus. Elektrischer Schaden verlangsamt die Golems für drei Runden, sämtliche anderen Sprüche werden ignoriert. Vorsicht: Feuermagie stockt die Lebenspunkte des Eisengolems wieder auf.



Gargoyle

Gargoyles lauern oft in Höhlen oder Ruinen und attackieren alles, was ihnen zu nahe kommt. Mit bis zu vier Angriffen pro Runde und der Kombination verschiedener Schadensarten übersteht man Begegnungen mit diesen magischen Wesen selten unverletzt. Eine fast steinharte Haut bietet Gargoyles eine sehr gute Verteidigung.



Ghoul

Zu Anfang des Spiels bekommen Sie es oft mit diesen wandelnden Leichen zu tun. Am besten vernichtet oder paralysiert Ihr Kleriker die Modermonster mit „Untote bannen". Gegen andere Arten von Magie sind die Monster resistent. Vom Nahkampf mit einem Ghoul ist abzuraten, weil erfolgreiche Treffer Ihre Helden lähmen.



Ork

Die traditionellen Bösewichter zählen auch in **Pool of Radiance 2** zu den häufigsten Gegenspielern. Während die einfachen Orks keine Bedrohung darstellen und auch schon mal verletzt aus der Schlacht fliehen, können Ork-Zauberer, -Krieger und -Anführer für Heldentruppen auf niedrigen Levels zur ernsten Bedrohung werden.

Gegensatz zu **Baldur's Gate 2** kommt der Interaktion mit Nebenfiguren deutlich weniger Bedeutung zu, Gespräche in Ihrer Heldengruppe gibt es gleich gar nicht. Das heißt zwar nicht, dass die Story weniger episch und komplex wäre, nimmt dem Ganzen aber eine Portion Lebendigkeit und Atmosphäre. Wenn man die düsteren, verlassenen Schauplätze bedenkt, passt das aber ins Konzept und drosselt den Spielspaß nur unerheblich. Wenn Sie auf freundlich gesinnte Zeitgenossen treffen, finden Sie meistens neue Aufgaben, Informationen und Hinweise zu den Aufgaben oder Handelspartnern. Diese werden zu einer regelmäßigen Anlaufstelle, um erbeutete Ausrüstung zu verscherbeln. Hochkarätige Waffen, Rüstungen und magische Items finden Sie von Anfang an zuhauf. Das ist auch bitter nötig, da Ihr Quartett mit dem Standard-Equipment am Anfang fast pausenlos Dresche bezieht. Nachdem Sie erste Zauberstäbe und magische Ringe erbeutet haben, wendet sich das Blatt: Mit Kältekegeln, Feuerbällen oder Blitzen versohlen Sie jedem noch so garstigen Widerborst den Popo. Wer derartige Gegenstände am Anfang nicht benutzt, wird scheitern und entnervt aufgeben.

Dank des neuen Regelwerkes ist die Charakterentwicklung jetzt wesentlich unkomplizierter und vielfältiger geworden. Das geht bei der Erstellung los: Statt die Attributwerte (Intelligenz, Konstitution etc.) per Würfel zu ermitteln, verteilen Sie ein Punktekontingent nach eigenem Geschmack. Wem das zu kompliziert ist oder wer nicht weiß, dass Kleriker Weisheit und Kämpfer Stärke brauchen, stürzt sich mit vorgegebenen Versionen ins Abenteuer. Beim Levelaufstieg dürfen Sie verschiedenste Klassen einfach miteinander kombinieren. Barbar/Kleriker, Waldläufer/Mönche oder ein Klassiker wie Dieb/Zauberer sind nur einige Möglichkeiten. Als Maximum können Sie in einem Beruf Level 16 erreichen, Zauberkundige dürfen demnach mit Zaubern der achten Stufe hantieren.

Dank des neuen Regelwerkes ist die Charakterentwicklung wesentlich unkomplizierter und vielfältiger.

Die Effekte der mehr als 100 Sprüche gehören zu den Schokoladenseite von **Pool of Radiance 2**. Hier leuchtet die Kugel der Unverwundbarkeit, dort schlagen magische Geschosse ein und ein bildschirmfüllender Kettenblitz haut gleich mehrere Gegner um. So schön, dass man am liebsten pausenlos zaubern würde. Die Hintergründe und Umgebungen sind stilvoll gezeichnet, die dreidimensionalen Charaktere wirken passend – alles in allem ist **Pool of Radiance 2** grafisch eine Klasse besser als **Baldur's Gate 2**, liegt aber deutlich hinter den Optik-Champions **Dungeon Siege** und **Neverwinter Nights**. Macht aber nichts, denn **Pool of Radiance 2** hat in Sachen Gameplay so viel auf der Platte, dass vor allem traditionelle Rollenspieler voll in der stimmigen Spielwelt aufgehen werden. Bis zum Release sollten die Entwickler aber noch einige Kleinigkeiten einbauen. So vermissten wir beispielsweise die optionale Möglichkeit, Charakteren beim Levelaufstieg die maximalen Lebenspunkte zu spendieren. Kein Mensch will ewig oft laden, bis der Würfel endlich die Höchstpunktzahl zeigt. Apropos, Funktionen wie Quicksave und Quickload wären auch schön gewesen. Bauen die routinierten Entwickler diese Features noch ein und sorgen für ein ausgewogenes Balancing, werden wir uns selbst am Pool des Bösen pudelwohl fühlen.



ERSTEINDRUCK

*Bis auf die wenigen und hoffentlich bis zur Veröffentlichung ausgemerzten Schwachstellen überzeugt **Pool of Radiance 2** auf der ganzen Linie. Freuen wir uns auf eine starke Story, viele Kämpfe und prächtige Zaubersprüche!*

GEORG VALTIN

Entwickler .... Stormfront Studios
Termin .... Oktober 2001





Shadowbane

Helden im Überfluss: **Tausende Spieler kämpfen in Shadowbane** gleichzeitig gegen das Böse - oder sind es.



HIER WACHEN WIR Gilden dürfen ihre Häuser und Burgen in die Welt stellen, die insgesamt eine ganze Stadt ergeben können.

Es fasziniert, in andere Rollen zu schlüpfen. Als Barbar, Magier oder Dieb ist endlich das möglich, was die wirkliche Welt verbietet: Zauber beschwören, Schlachten führen und – wenn man will – abgrundtief böse sein. Was **Ultima Online** als Vorreiter der Online-Rollenspiele geschafft und **Everquest** konsequent weitergeführt hat, will **Shadowbane** bis zur Perfektion ausbauen. Und das Timing könnte nicht besser sein: Während Origin die **Ultima Online**-Fangemeinde mit eher lauen Updates wie **Third Dawn** bei der Stange halten muss und **Everquest** so langsam das Verfallsdatum überschreitet, arbeitet Wolfpack fieberhaft an der Fertigstellung des epischen Produkts, das sich bereits seit zwei Jahren in der Mache befindet.

Schaut man sich die Bildschirmfotos an, wird schnell klar: Vollkommen dreidimensional soll die Spielwelt anmuten, wenngleich sel-



NOCH GEHEIM Die Minotauren gehören zu den Klassen, die erst zugänglich werden, wenn Sie besondere Aufgaben erledigen.



AUGENFREUNDLICH Die Lupe können Sie wieder einpacken; Gesprochenes wird nicht nur im kleinen Textfenster präsentiert, sondern erscheint auch leserfreundlich über den Köpfen der Figuren.







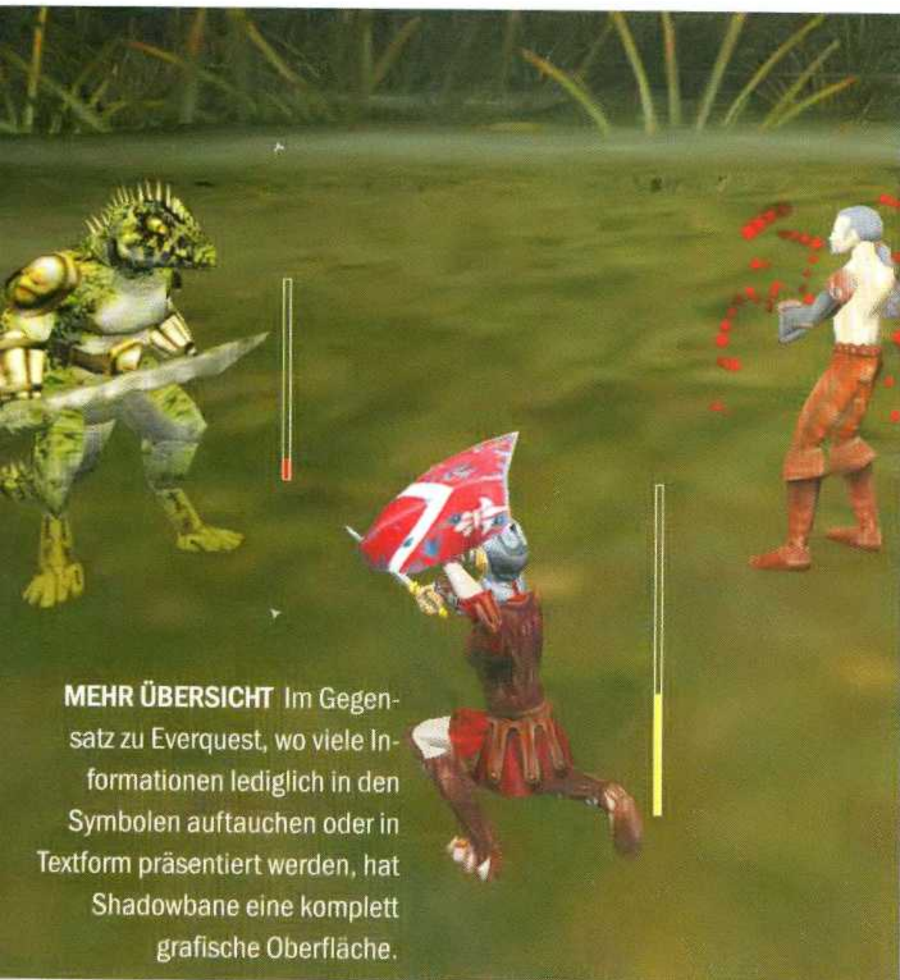
MODENSCHAU IM MITTELALTER Wer seiner Spielfigur andere Kleider anzieht, verändert den Look des Charakters.

bige noch etwas detailarm wirkt. In Bewegung macht die Optik eine bessere Figur; ansehnliche Animationen und eine hohe Sichtweite können überzeugen. Natürlich zählt bei Online-Rollenspielen aber vor allem der spielerische Tiefgang und hier haben sich die Programmierer ins Zeug gelegt. Das fängt bei der Charaktergenerierung an: Zahlreiche Rassen und Klassen sind zugänglich, wobei Quantität ja nicht zwangsläufig Qualität heißen muss. Aus diesem Grunde sollen sich sämtliche Gattungen und Berufszweige voneinander unterscheiden, damit jeder Charakter einzigartig wirkt und nicht zum gottähnlichen Allrounder mutiert. Darunter findet man Traditionelles wie Heiler, Magier, Dieb und Krieger, denen verschiedene Entwicklungswege offen stehen. Der Krieger beispielsweise entfaltet sich zum Barbar, Jäger oder Templer, während der Heiler zwischen Druide, Priester und Medium wählen kann. Für jede der vier Charakterklassen stehen durchschnittlich sechs unterschiedliche Spezialisierungswege offen, die letztlich entscheiden, mit welchen Fähigkeiten die Spielfigur gesegnet ist: Der Druide verwandelt sich in andere Gestalten, der Kreuzritter hilft mit nützlicher Schildmagie und der Barde verzückt mit Liedern, die andere beeinflussen. Später dürfen Sie besonders ausgefallene Rassen durch die Spielwelt dirigieren: Vogelmenschen, Minotauren oder Zentauren werden allerdings erst aktiv, wenn Sie diverse Quests lösen.

> Die verschiedenen Gattungen und Berufszweige sollen sich so voneinander unterscheiden, dass **alle Charaktere einzigartig wirken.**

In der Welt von **Shadowbane** herrschen raue Sitten: So dürfen Sie mordend und meuchelnd durch die Landschaft ziehen und außerhalb der Stadtgrenzen sämtliche anderen Mitspieler angreifen. Trotzdem soll dieses System nicht das von vielen verhasste Töten unschuldiger Einsteiger fördern. Wenn ein fortschrittlicher Charakter einem so genannten Newbie das Leben aushaucht, wird der Profi wegen der hohen Leveldifferenz kaum davon profitieren. Umgekehrt braucht der Grünschnabel nicht verzweifeln: Je höher der Stufenunterschied zum Provokateur, desto niedriger der Erfahrungspunkte-Verlust beim virtuellen Tod. Wer kostbare Gegenstände mitführt und deren Diebstahl befürchtet, kann zudem aufatmen. Der Gegner darf vorerst nur einfachen Kram rauben, den es auch beim nächstbesten Händler um die Ecke zu kaufen gibt.

Freilich soll erhöhtes Augenmerk auf den Kampf zwischen den Spielern nicht in wirres Gerangel ausarten. Dafür verfügt **Shadowbane** über Areale, in denen computergesteuerte Wachen für Ordnung sorgen und etwaige Angreifer mit dem sofortigen Tod bestrafen. Außerdem soll ein umfangreiches Gildensystem für koordinierte Ausei-


MEHR ÜBERSICHT Im Gegensatz zu Everquest, wo viele Informationen lediglich in den Symbolen auftauchen oder in Textform präsentiert werden, hat Shadowbane eine komplett grafische Oberfläche.



BELAGERUNGSKÄMPFE Eine Gilde schleppt ein Katapult an, um das Anwesen eines verfeindeten Stammes einzunehmen.

nandersetzungen zwischen verschiedenen Gruppen sorgen. Spezielle Server, in denen Friede, Freude, Eierkuchen herrscht, suchen Sie allerdings vergeblich. Überhaupt handhabt Wolfpack die Thematik anders, als man es aus **Everquest**

Hinter den Feature-Charakteren verbergen sich **echte Menschen**, die Quests an die Spieler verteilen und eine erfundene Story erzählen.

oder **Ultima Online** gewohnt ist: Anstatt für alle Server ein und dieselbe Spielwelt herzunehmen, soll jede Plattform einzigartig sein und sich einem anderen Motiv widmen. Während Sie in der einen Welt idyllische Landschaften bestaunen und vorrangig auf zauberkundige Charaktere stoßen, gibt's woanders nur Einöde zu sehen und rohe Krieger, die selbige durchwandern. Dieser Ansatz bringt es mit sich, dass der Spieler nach seiner Geburt nicht an einen Server gebunden ist, sondern nach Belieben zwischen den einzelnen Zonen wechseln darf.

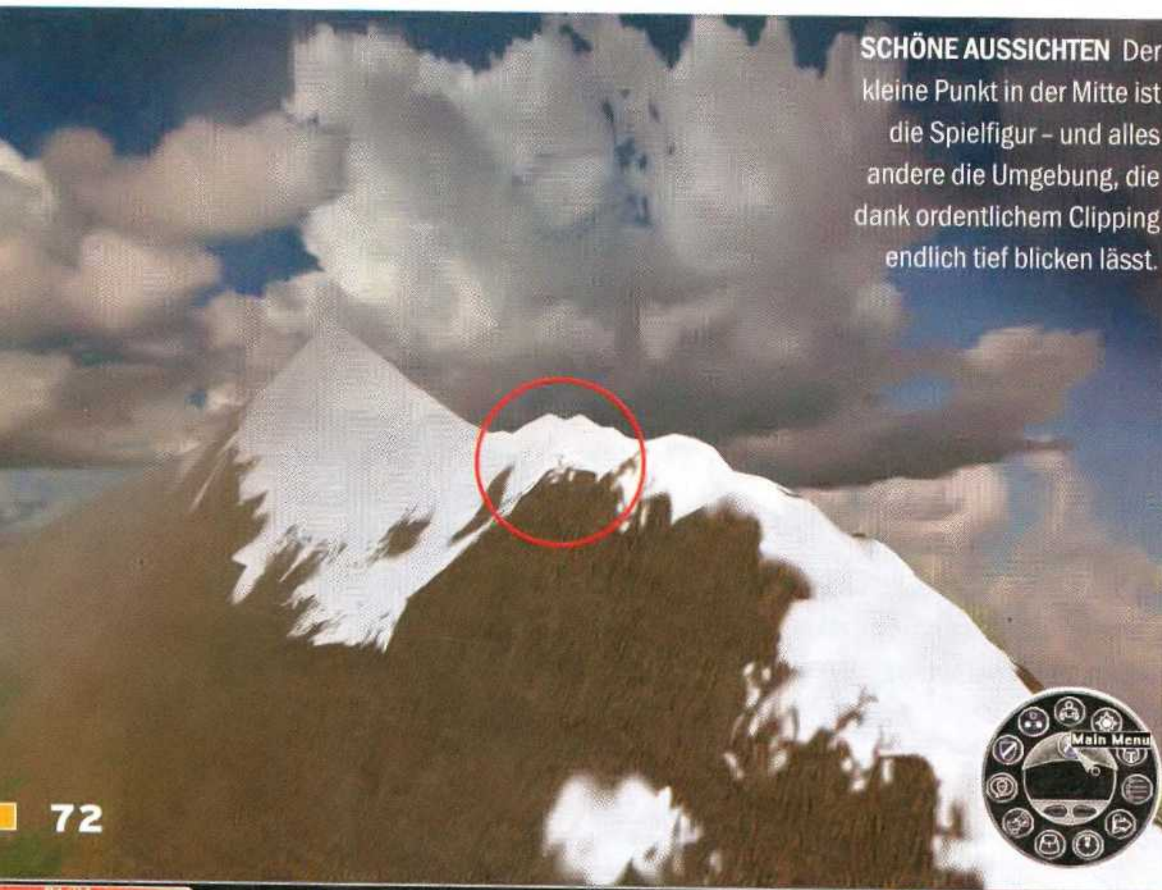
Besonderes Augenmerk legt **Shadowbane** auf die in diesem Genre problematische Einbindung einer Storyline: Im Spiel gibt es so genannte Feature-Charaktere, hinter denen sich echte Menschen verbergen, die mit teilweise einstudierten Aktionen eine erfundene Geschichte vorantreiben, Monster auftauchen lassen oder Quests an die Spieler verteilen. Unpersönliche Missionen – wie das Überbringen diverser Gegenstände oder das Meucheln eines besonders deftigen und computergesteuerten Fieslings – gehören somit größtenteils der Vergangenheit an. Die Interaktion mit echten Rollenspielern steht stattdessen im Vordergrund.

Voraussichtlich dürfen Sie Ende August in die dunkle Fantasywelt von **Shadowbane** eintauchen – und müssen dafür monatlich ungefähr 20 Mark berappen, was sich in Hinblick auf die Pflege und den Aufwand einer gigantischen Online-Plattform noch im Rahmen hält. Ein Grund zur Freude für hiesige Fans dürften aber vor allem die europäischen Server sein, die hier zu Lande eine bessere Internet-Verbindung zum Spiel möglich machen.

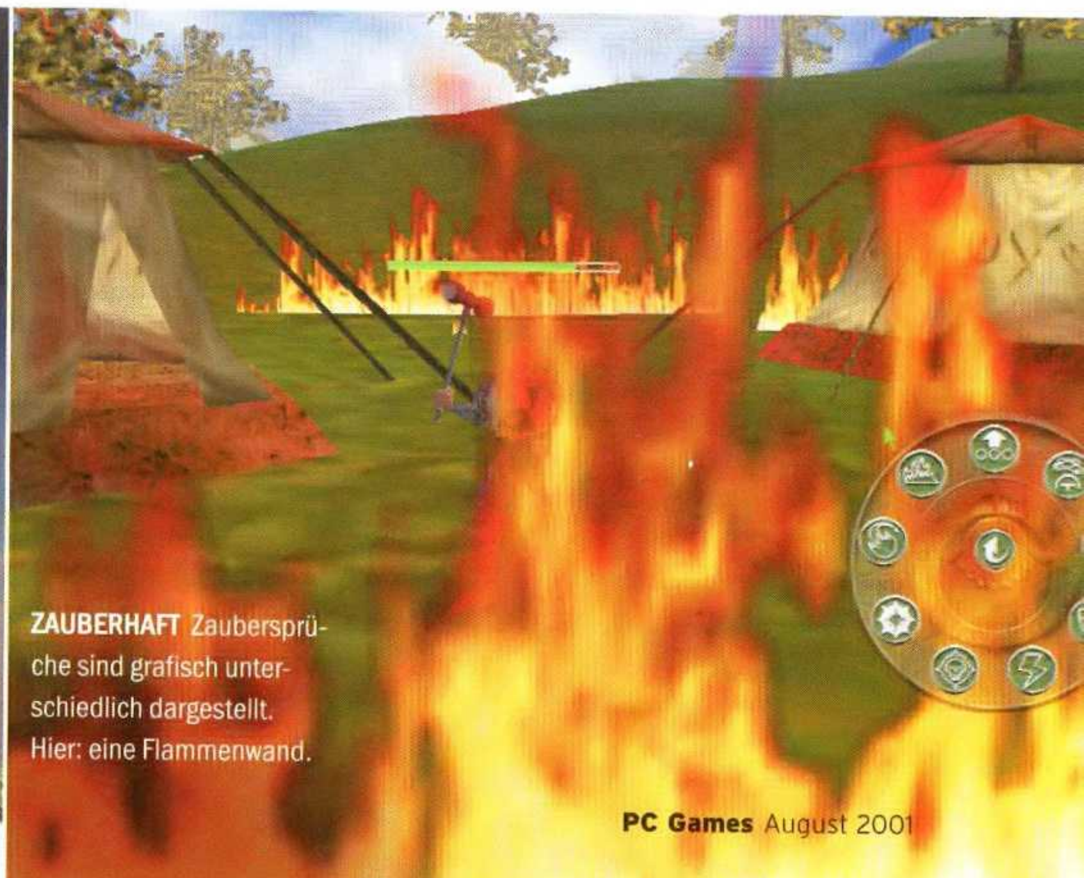

ERSTEINDRUCK

*Ich bekenne mich als **Everquest**-Fanatiker! Und deswegen sehe ich **Shadowbane** freudig entgegen: Die vielen Klassen versprechen Spielspaß und die versteckten Rassen sind eine motivierende Dreingabe.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Wolfpack Studios
Termin .... August 2001



SCHÖNE AUSSICHTEN Der kleine Punkt in der Mitte ist die Spielfigur – und alles andere die Umgebung, die dank ordentlichem Clipping endlich tief blicken lässt.


ZAUBERHAFT Zaubersprüche sind grafisch unterschiedlich dargestellt. Hier: eine Flammenwand.

Wer Fußball nicht liebt, sollte die Finger davon lassen!

Kap. 4) Die Blutgrätsche

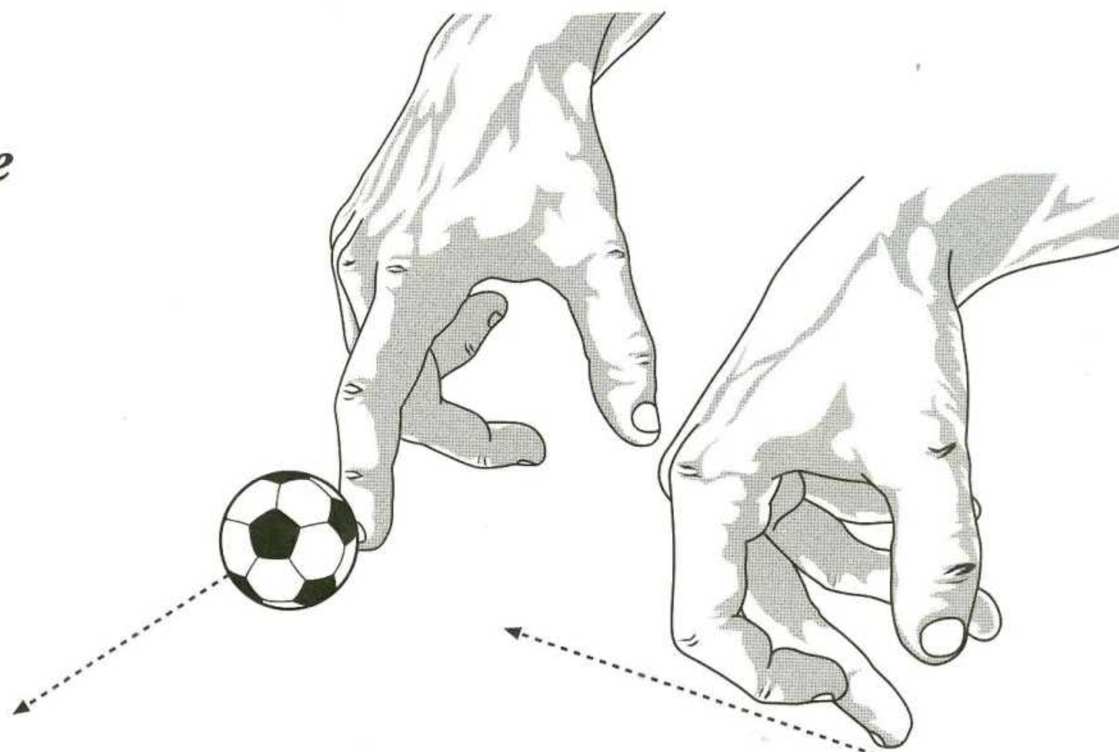


Abb. 1) Der Fußballgott

Spieler 1 dribbelt sich gekonnt durch das gegnerische Abwehrbollwerk. Der Ball klebt ihm am Finger. Scheinbar ungehindert steuert er aufs Tor zu. Spieler 2 wartet nur darauf, dass Spieler 1 sich den Ball vorlegt und nimmt ihn schon mal ins Visier. Den Spieler, nicht den Ball ...

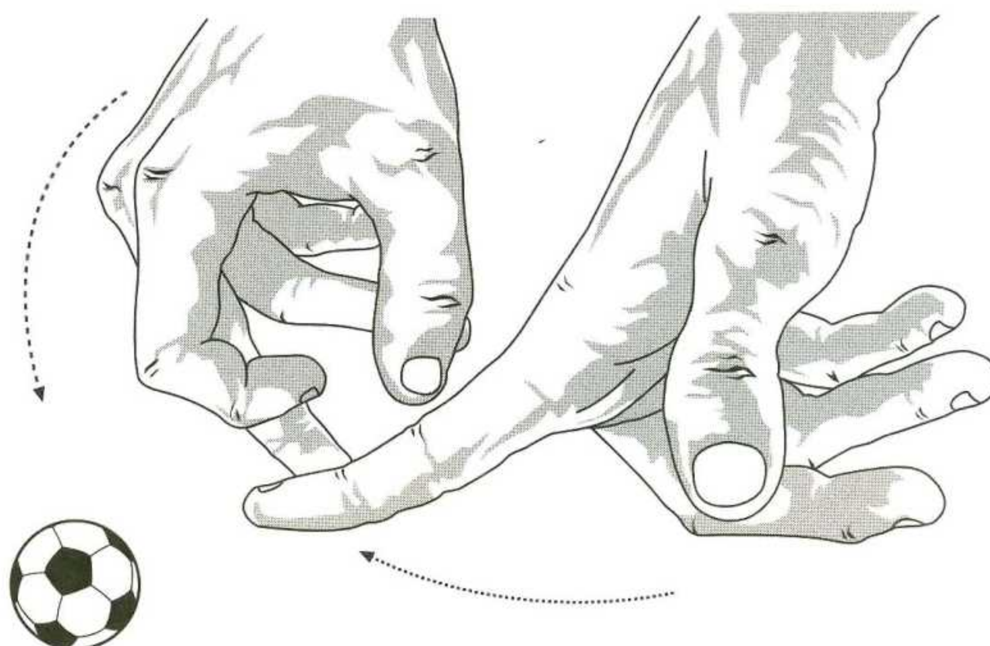


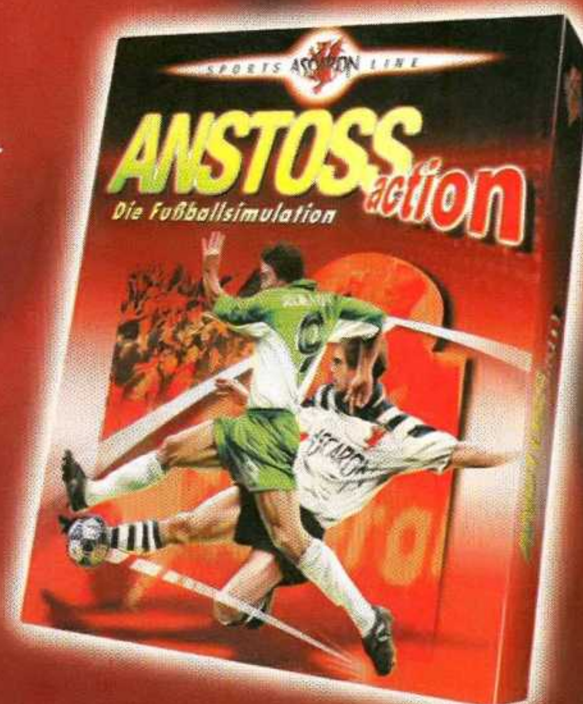
Abb. 2) Die „foule" Sau ...

Ein langer Anlauf ... zwei schnelle letzte Schritte ... dreimal dürfen Sie raten, was jetzt kommt. Grätschen bis der Arzt kommt! Wenn das mal der Fingernagelschoner aushält. Klarer Fall: Das gibt Rot! Karte für Spieler 2, Blut für Spieler 1 ...





Jetzt geht's lo-o-s: Hier ist die langersehnte Fußball-Action zur Managerreferenz Anstoss3. Ab jetzt kannst du deine Mannschaften gleichzeitig managen und spielen – und das ohne Anstoss action oder Anstoss3 verlassen zu müssen. Denn der Kaiser ist mit dem König 100 % kompatibel. Das gab es noch nie. Jeder deiner Spieler wird mit jeweils 50 Eigenschaftswerten simuliert, riesige Options- und Taktikmöglichkeiten plus Karrieremodus über viele Jahre mit Auf- und Abstieg machen Anstoss action zu viel mehr als nur einem gewöhnlichen Fußball-Actionspiel. Nie wieder herzloses Gekicke – hier wird Fußball gelebt und geliebt.



Copyright 2001 ASCARON Software GmbH.

ASCARON INFOGRAMES PC CD ROM

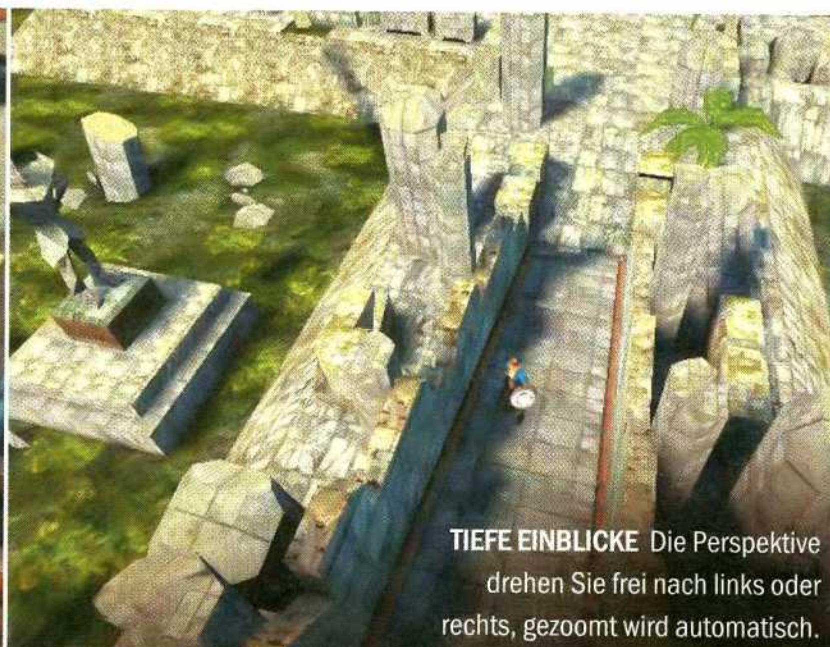
100% kompatibel mit: ANSTOSS 3

http://www.de.infogrames.com

Das echte Fußball-Actionspiel mit frei konfigurierbarer Spielsteuerung.

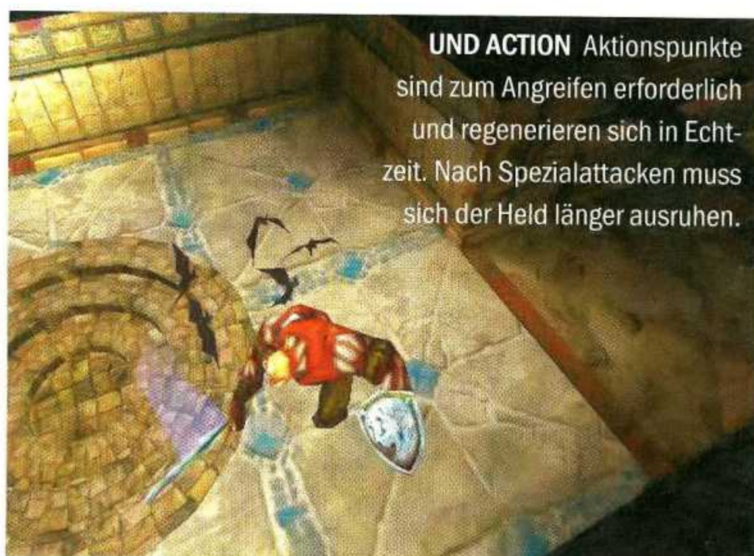
Torn


BUNT GEMISCHT Sie übernehmen wahlweise die Rolle von Zwergen, Elfen, Ogern, Menschen, Halblingen oder katzenähnlichen Sidhes.


TIEFE EINBLICKE Die Perspektive drehen Sie frei nach links oder rechts, gezoomt wird automatisch.


ZAUBERKUNST Mithilfe der Chaos-Magie lässt sich ein Flammenpfeil beschwören, der beim Aufprall den Boden anzündet.

Planescape: Torment- und Fallout-Fans aufgemerkt: Die Macher der beiden Kultprogramme **kombinieren ihre Qualitäten und entwickeln Torn.**


UND ACTION Aktionspunkte sind zum Angreifen erforderlich und regenerieren sich in Echtzeit. Nach Spezialattacken muss sich der Held länger ausruhen.

Als Hintergrund hat Black Isle eine düstere Geschichte gesponnen. Im Mittelpunkt steht ein verwunschener Krieger, der Unglück übers Umfeld bringt. Sie übernehmen seine Rolle und versuchen, das Geheimnis des Fluchs zu ergründen. Dazu bewegen Sie den Pixelhelden über eine eingeschränkt drehbare 3D-Welt, knüppeln Monster in Echtzeit inklusive Pausenmodus, lösen Quests und führen Konversationen. Würze bringt das komplexe Charaktersystem ins Spiel: Ihre Figuren sind keine perfekten Strahlemänner, sondern verfügen je nach Vorgehensweise über besondere, teils negative Eigenschaften. Wer ständig solo durchs Land zieht, wird beispielsweise als „einsamer Wolf" abgestempelt. Das Resultat sind Kampfboni, wenn Sie Monster im Alleingang herausfordern – in der Gruppe sind Sie schlechter. Auf Wunsch schließen sich computergesteuerte Mitstreiter an, deren automatisches Verhalten Sie mit allgemeinen Kommandos („aggressiv vorgehen", „verteidigen") in die gewünschte Richtung lenken. Kommunikativer wird's mit menschlichen Verbündeten: Maximal fünf zusätzliche Spieler dürfen sich ins Spiel einklinken. Dann ist Teamwork angesagt: Wenn Sie als stinkender Oger im diplomatischen Gespräch mit einem Nichtspielercharakter versagen, übernimmt kurzerhand Ihr Freund, der charismatische Elf, das Ruder. Alles in Echtzeit, wohlgemerkt: Für die restlichen Spieler entstehen während der Dialoge keine Zwangspausen.


ERSTEINDRUCK

*Grafisch ist mir **Torn** nicht spektakulär genug, es fehlt Feintuning. Potenzial ist dank Lithtech-Engine (**No One Lives Forever**) ja vorhanden. Spielerisch hingegen gibt's nichts zu bemängeln.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Black Isle
Termin .... November 2001

www.d2vodafone.de

Sonnenuntergang.

Sonnenaufgang.

9,95 DM monatl. Basispreis
+10,– DM monatlicher Mindestumsatz *

D2_Sun

Ab jetzt haben Sie die Sonne immer in der Tasche – mit D2-Sun, dem neuen Einsteigertarif von D2 Vodafone. Damit telefoniert man schon ab 9,95 DM Basispreis plus 10,– DM Mindestumsatz im Monat.* Da wird einem doch ganz warm ums Herz. Oder?



D2_live dabei

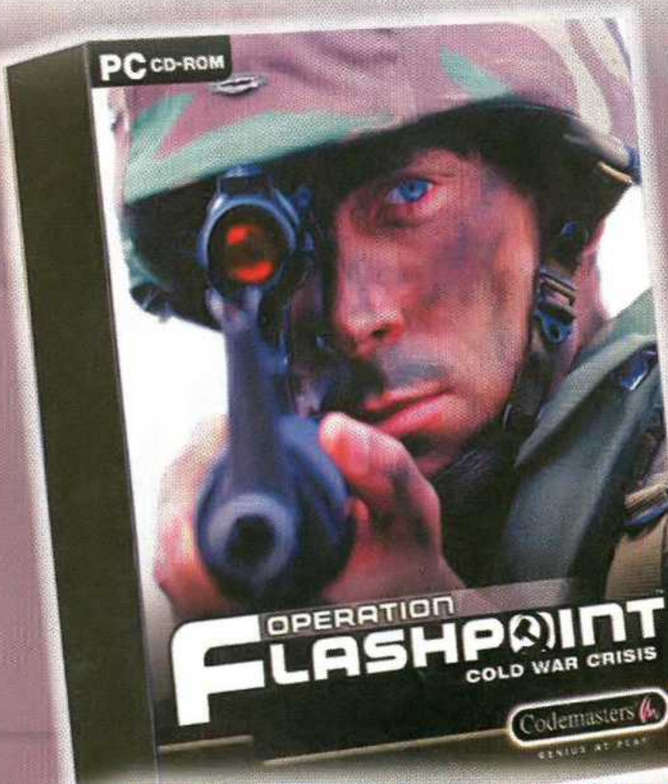
*Mindestlaufzeit 24 Monate, einmaliger Anschlusspreis 49,95 DM sowie weitere, nutzungsabhängige Entgelte von 0,15 DM bis 0,99 DM pro Minute (ohne Auslands-, Service- und Sonderrufnummern). Der Mindestumsatz wird angerechnet auf innerdeutsche Verbindungen, außer Sonder- und Servicenummern sowie SMS.

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert





Operation Flashpoint

Die geniale und realistische Combat-Simulation. Höre die Kugeln fliegen!

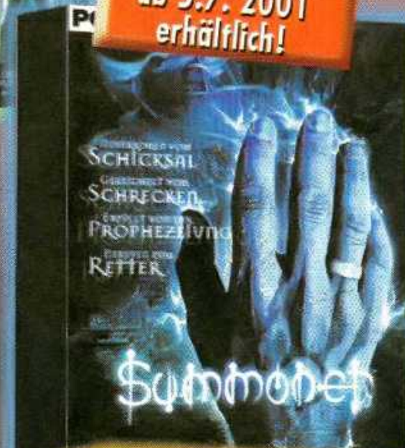




Edge of Chaos

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis... ...das Universum ist am Rande des Untergangs – Edge of Chaos!

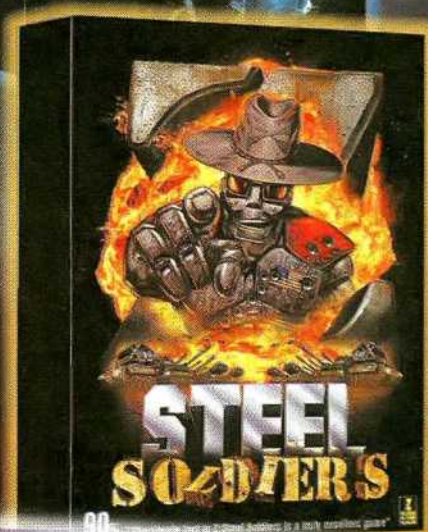
Voraussichtlich ab 5.7. 2001 erhältlich!



Summoner

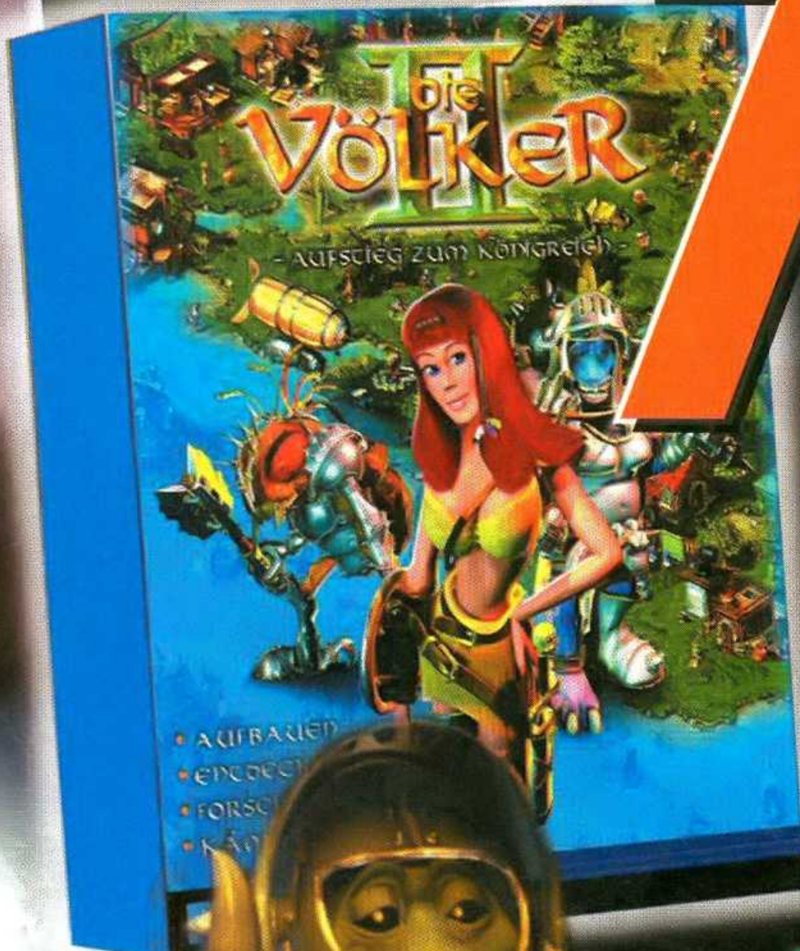
Als Retter verehrt, als Zerstörer gefürchtet... Fantasy der Extraklasse!

JE 79.- DM
€ 40.39



Steel Soldiers

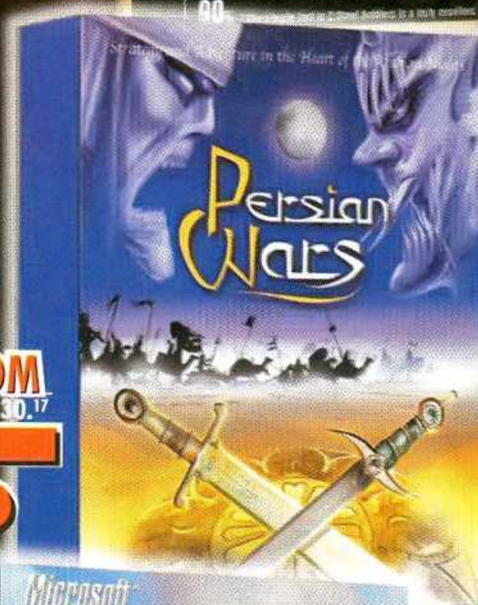
Eine neue Brut von Robotern – mit dem Verlangen nach Krieg und dem unvergleichlichem Sinn für Humor!



Die Völker 2

Auf Lukkat wuselt es weiter!

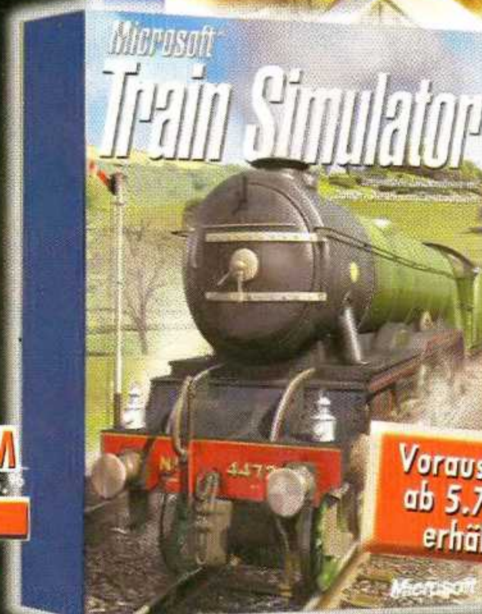




Persian Wars

König Salomons Ring ist vom Himmel gefallen... Sei der Held auf allen Seiten in diesem Strategie-Adventure!

59.- DM
€ 30.17



Train Simulator

Mehr als 10 realistische Eisenbahnmodelle, 6 weltberühmte, detailliert nachgebildete Eisenbahnstrecken, authentische Geräuschkulisse und realistische Wettereffekte in einer dynamischen Umgebung!

Voraussichtlich ab 5.7. 2001 erhältlich!

129.- DM
€ 65.

Wichtiger Hinweis: Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig.

Team Telekom
Eurotour Cycling

Das Sport-Genre wird demnächst um **Team Telekom Eurotour Cycling** bereichert, den ersten Radsportmanager überhaupt. Sie stellen ein – hoffentlich ungedoptes – Radlerteam zusammen und kümmern sich um die Organisation des Vereins. Catering, Fanartikel, Finanzplanung, Werbung – wer ordentlich plant, füllt die Geschäftskasse. Vom Ersparten heuern Sie neue Talente an oder kaufen alte Radsport-Hasen ein. Das erhöht die Gewinnchance, wenn Sie Ihr Team an Straßenrennen teilnehmen lassen. Die laufen in Echtzeit ab: Sie schauen aus einer frei konfigurierbaren Perspektive zu, wie sich Ihre Mannschaft abstrampelt. Auf Wunsch dürfen Sie es Erik Zabel gleichtun und selbst in die Pedale treten: Ähnlich wie in **Anstoß Action** kümmern Sie sich zuerst ums Management und fahren die Rennen dann „eigenhändig“. Die Mimik der Sportler soll dabei Aufschluss über ihren Zustand geben. Ein verzerrtes Gesicht heißt: Bitte langsamer, mir geht die Puste aus. Beim Pokerface hingegen dürfen Sie getrost zum Sprint ansetzen. Zwar sorgen Wetterverhältnisse, Transparenz- und Blendeffekte für ein abwechslungsreiches Äußeres, doch im Großen und Ganzen merkt man der Grafik deutlich an, dass das Hauptaugenmerk auf den Wirtschaftsaspekt gelegt wurde.

Entwickler .... Dinamic Multimedia
Erscheint .... Juni 2001



AUF DIE PLÄTZE Fertig? Los! Die Radler sind am Start, das Getümmel ist groß. Wenn Ihr Team gewinnt, gibt's als Belohnung Preisgeld.



Grand Prix 3 Add-on

Momentan genießt vor allem **F1 Racing Championship** die Gunst der Käufer. **Grand Prix 3** will aufholen: Zwei neue Strecken (Indianapolis und Sepang), die offizielle FIA-2000-Lizenz und der neue Quicklab-Spielmodus sollen Besitzer des Originalprogramms vom Kauf des Zusatzpakets überzeugen.

Infogrames | September 2001



Supercar Street Challenge

Der Name deutet es an: Sie setzen sich hinters Steuer von schnellen Flitzern (beispielsweise Lotus, Bertone oder Calloway) und liefern sich unter anderem in Los Angeles, Rom und London rasante Straßenrennen. Wer die vorgefertigten Boliden langweilig findet, darf im Editor selber welche basteln.

Exakt Entertainment | September 2001



Leadfoot

Wenn Sie mit röhrenden Buggys und Pick-up-Trucks Vollgas geben, bleibt der Geschwindigkeitsrausch logischerweise aus. Trotzdem ist das Fahrgefühl einmalig: Sie rollen und springen über Hindernisse, schliddern in Kurven und schubsen Mitstreiter von der Straße. Test in der nächsten Ausgabe.

Ratbag | Erhältlich

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1. **Tony Hawk's Pro Skater 3** – Skateboard-Sim. | Dezember 2001
2. **FIFA 2002** – Fußball-Sim. | November 2002
3. **F1 Racing Championship 2** – F1-Simulation | Dezember 2001
4. **Motor City Online** – Online-Rennspiel | September 2001
5. **NHL 2002** – Eishockey-Sim. | Oktober 2001
6. **MS Flight Simulator 2002** – Flugsimulation | Oktober 2001
7. **NBA Live 2002** – Basketball-Simulation | Dez. 2001
8. **World Sports Cars** – Rennspiel | Dezember 2001
9. **MS Train Simulator** – Zugsimulation | Juli 2001
10. **F1 2001** – F1-Simulation | September 2001





F1 2001

Aus Schaden wird man klug: Nach EA Sports' vergeigtem Start in die Welt der virtuellen Formel 1 soll F1 2001 mit **neu entwickelter Technik** verlorenen Boden auf die Konkurrenz gutmachen.

Bisher war die Wahl für Formel-1-Fans einfach: Trotz einer wahren Flut an Umsetzungen des PS-Zirkus kamen für ernsthafte Hobby-Schumis nur zwei Kandidaten in Frage: **Grand Prix 3** oder **F1 Racing Championship**. An dieser Vormachtstellung konnten auch die Sportspezialisten von EA Sports mit **F1 2000** nichts ändern. Die berechtigte Kritik an **F1 2000** und seinem Nachfolger **Championship Season 2000** nahm sich das britische EA-Sports-Entwicklungsteam offensichtlich zu Herzen und krempelte für die 2001er-Version das Grafik- und Physiksystem komplett um. Das Ergebnis dieser Bemühungen konnten wir anhand einer Vorabversion erstmals in Augenschein nehmen.

Schon auf den ersten Blick wird klar, dass die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht haben: Die gravierendste Schwäche der Vorgänger, nämlich die selbst auf schnellen Systemen teilweise ruckelige Grafik, ist kein Thema mehr. Laut Angabe der Entwickler soll die neue Engine auf vergleichbaren Rechnern bis zu vier mal schneller sein als die der Vorgänger. Tatsächlich gab sich die Vorabversion selbst bei größter Rennhektik und bei schlechtem Wetter auf dem handelsüblichen Redaktions-PC keine Performance-Blößen.

Wie der Name vermuten lässt, wird **F1 2001** die brandaktuellen Da-







LAUNISCHER WETTERGOTT Das neu entwickelte Wettersystem erlaubt Witterungsumschwünge während eines Rennens und simuliert unterschiedlich starke Regengüsse. Von links nach rechts: Perfekte Witterung, bewölkter Himmel, heftiger Platzregen,

GANZ SCHÖN SCHRÄG Die erhöhten Kerbs aller Strecken sollen im Spiel akkurat simuliert werden. Wer hier zu sehr aufs Gas tritt, riskiert Aufhängungsschäden.

LEERE RÄNGE Im endgültigen Spiel werden die Zuschauertribünen von Fans bevölkert sein, die ihre Lieblingsfahrer frenetisch feiern sollen.

ten und Strecken der laufenden Saison simulieren, wobei alle Kurse und die 3D-Modelle der Wagen komplett neu entworfen wurden. Ebenfalls neu ist die Fahrphysik, an der derzeit zwar noch gefeilt wird, die aber in der aktuellen Version bereits einen ordentlichen Eindruck machte. Besonders interessant ist das neu entwickelte Wettersystem, das eine dynamische Berechnung der Witterung über das gesamte Rennwochenende ermöglicht. Für den Spieler bedeutet das zusätzliche Hektik im Cockpit, da je nach Wetterlage mitten im Rennen finstere Regenwolken am Horizont auftauchen und den Kurs in eine glitschige Rutschbahn verwandeln können.

Unter solchen Bedingungen kommt aber nicht nur der Spieler ins Schleudern: Da die Computergegner mit denselben Fahrmodellen wie der Spieler über die Kurse brettern müssen und auf keinerlei unfaire Hilfen zurückgreifen können, herrscht im Fight um die Spitzenposition Chancengleichheit. Was bisher von den Fahrkünsten der KI-Piloten zu sehen war, lässt auf spannende Rennen hoffen. So bewegten sich die Rundenzeiten im realistischen Rahmen und die Gegner ließen sich auch durch ein rücksichtslos auf der Strecke geparktes Spielerfahrzeug nicht zu Crashs oder Remplern provozieren.

Von den vielen angekündigten Details war leider noch nichts zu sehen, allerdings versprechen die Entwickler Schmankerl wie per Motion Capturing animierte Boxencrews und Streckenposten. Auch akustisch soll in den **F1 2001**-Cockpits viel passieren. Ihre Renningenieure werden Sie per Boxenfunk über wichtige Details wie den Zustand des eigenen Boliden, die Aktionen Ihrer Gegner oder die Wetterlage auf dem Laufenden halten. Wer es noch ausführlicher mag, aktiviert zusätzlich den Kommentator, der besonders spektakuläre oder enttäuschende Aktionen des Spielers akustisch aufarbeitet. Für die deutsche Version wird diese Rolle der RTL-Boxengassen-Flitzer Kai Ebel übernehmen.



ERSTEINDRUCK

Grafisch kommt die Vorabversion von ***F1 2001*** *sehr nah an die Ubi-Soft-Konkurrenz heran. Technik und KI machen einen guten Eindruck und könnten endlich das gewohnte EA-Sports-Niveau erreichen.* SASCHA GLISS

Entwickler.............................. Image Space
Termin .... September 2001



GRÜNER FLITZER Die Optik aller Wagen in F1 2001 wird den realen Vorbildern bis auf die letzte Spoilerlippe entsprechen.

Einfache Rechnung

INDIANA JONES® ADVENTURE KIT

DM 29,95*



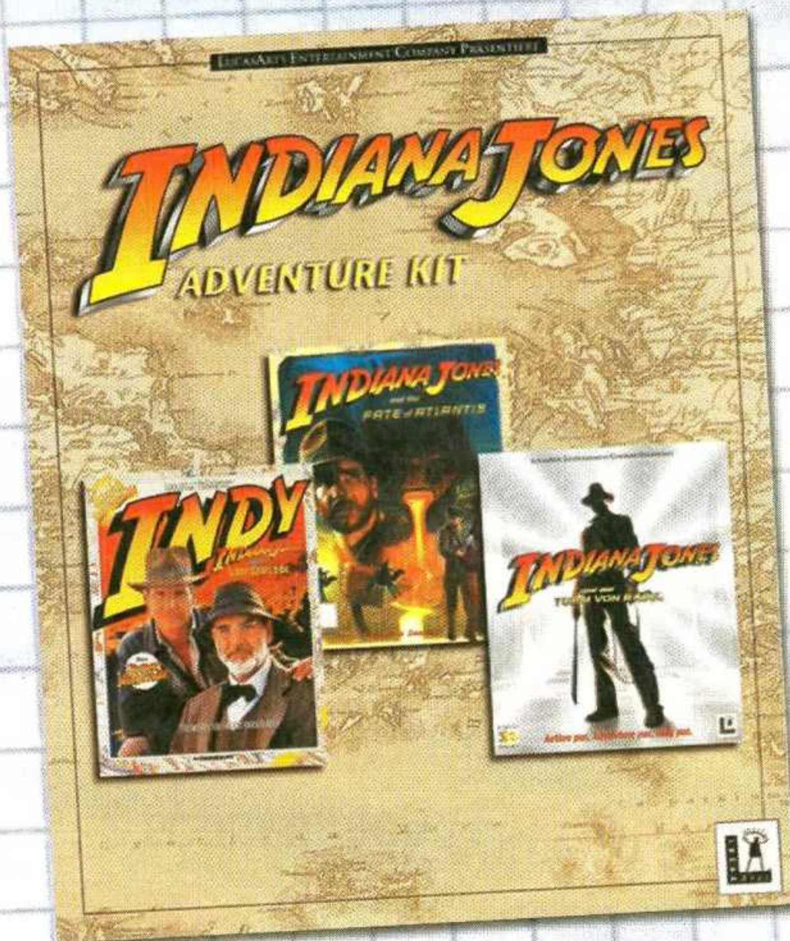
Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Monkey Island™ Collection +++ Star Wars™: Behind the Magic™ DM 39,95* Star Wars™: Force Commander +++ N.I.C.E. 2 King Size +++ LucasArts Zehn Adventures +++ MTV Sports: Skateboarding +++ DM 49,95* Cultures - Die Entdeckung Vinlands +++ Mercedes-Benz Truck Racing In DVD-Verpackung: DM 19,95* Anstoß 2 Gold +++ Vermeer +++ Patrizier +++ Star Wars™ Jedi Knight™ +++ Star Wars™ Rebel Assault II™ +++ Star Wars™ X-Wing™ +++ The Dig™

INDIANA JONES™ and the Last Crusade™

+ INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS™

+ INDIANA JONES™ und der TURM VON BABEL™

=



Indiana Jones kehrt zurück in einer fantastischen Adventure-Collection mit den Teilen 3 bis 5. Ein Muss für echte Indy-Fans!

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!
Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

THQ™
WWW.THQ.DE

Knallhart



Missionsziel: Neue Abonnenten!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält zum Dank als kostenlose „Angriffsprämie" einen der fünf abgebildeten Spiele-Hits.

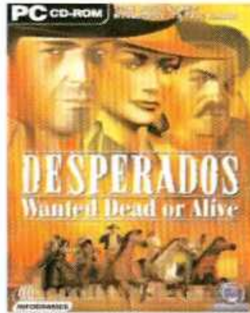
Commandos 2

Nach drei Jahren Waffenruhe brechen die Commandos wieder hinter die feindlichen Linien auf. Der Nachfolger des Echtzeit-Taktikhits bietet neue Charaktere und Fähigkeiten sowie wunderschön animierte Helden- und Gegnerfiguren. In zwölf Missionen treten Sie gegen die deutsche Wehrmacht in Europa und die japanische Armee im Pazifik an. Das Spiel nutzt erstmals eine echte 3D-Engine und wartet mit riesigen Außenwelten und detaillierten und komplett begehbaren Innenansichten von Häusern, Schiffen oder Flugzeugträgern auf.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte nicht erforderlich

zugreifen!

Desperados



Nicht ohne Grund das Spiel des Monats in PC Games 05/01: Zusammen mit seinem fünfköpfigen Team jagt Revolverheld John Cooper den finsteren Schurken El Diablo kreuz und quer durch mehr als 20 spannungsgeladene Missionen. Unter anderem besuchen Sie gut bewachte Festungen, Goldminen, Westernstädte, unterirdische Katakomben und atemberaubende Schluchten. Bewaffnet mit Colts, Gewehren, Dynamit-Stangen und messerscharfem Verstand, bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg durch das Wildwest-Echtzeit-Taktikspiel. Ein Strategie-Highlight nicht nur für **Commandos**-Fans!

Hardware-Anforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM

Tropico



Aufstrebende Bananenrepublik sucht hoffnungsvollen Diktator-Azubi. Schweizer Bankkonto und engagierte „Wahlhelfer" von Vorteil. So in etwa könnte die Stellenanzeige lauten, die Aufbaustrategen und Hobby-Ökonomen nach Tropico einlädt. Formen Sie aus Ihrem Eiland ein Urlaubsparadies oder errichten Sie eine Militärdiktatur. Spaß ist auf jeden Fall garantiert, denn **Tropico** glänzt durch seinen unerreicht vielschichtigen Spielablauf und die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten, die Insel nach Wunsch zu gestalten. Genrefans müssen bei dieser schmackhaften Prämie einfach zugreifen.

Hardwareanforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM

Black & White



Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten **Black & White** ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafik-Engine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen **Black & White** zu einem der derzeit aufregendsten Spiele.

Hardware-Anforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte

Bundesliga Manager X



Tradition verpflichtet: Mehr als zehn Jahre Erfahrung in Sachen Fußballmanager flossen in die Entwicklung des neusten Parts der legendären Bundesliga-Manager-Serie. Neben den klassischen Tugenden einer modernen Sportmanagement-Simulation (Training, Aufstellung, Taktik, Stadionausbau etc.) erwarten Sie in **BMX** sehenswerte 3D-Spielszenen, die Sie aus mehreren Kameraperspektiven und kommentiert von SAT.1-Reporter Jörg Wontorra verfolgen. Die dank dem durchdachten Interface einfache Bedienung kommt Profis wie Einsteigern gleichermaßen entgegen.

Hardwareanforderungen: Pentium II 400, 64 MB RAM

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: http://abo.computec.de

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion.
  (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe); Ausland: öS 1.435,-/Jahr)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

- ☐ „Commandos 2" (Art.-Nr. 014675)
- ☐ „Desperados" (Art.-Nr. 004560)
- ☐ „Black & White" (Art.-Nr. 003581)
- ☐ „Tropico" (Art.-Nr. 002045)
- ☐ „Bundesliga Manager X" (Art.-Nr. 002046)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

P3 PG 90

IHR MOBILTELEFON KANNST DU HABEN. IHRE HANDYNUMMER NICHT.



COPYRIGHT © 2001 BY PARAMOUNT PICTURES CORP. TOMB RAIDER AND LARA CROFT ARE TRADEMARKS OF CORE DESIGN LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

POWERED BY ERICSSON

ERICSSON

www.ericsson.de/tombraider

So **testen** wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Testcenter helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung.

Jedes Spiel ordnen wir auf einer Skala von 1 bis 100 Punkten ein – so können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Echtzeit-Strategiespiele) direkt miteinander vergleichen. Nur absolute Ausnahmespiele (die auch zu Beginn jedes Genres in der Rubrik „Referenzen" aufgeführt werden) kassieren Wertungen von 90 % oder mehr. Unterdurchschnittliche Spiele mit Wertungen unter 50 % kann man niemandem guten Gewissens empfehlen.

Die amtliche PC-Games-Wertung wird in Konferenzen von der gesamten Redaktion festgelegt; dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet. Außerdem schlagen persönliche Vorlieben und Abneigungen eines einzelnen Testers nicht auf die Gesamtwertung durch. Die Spielspaß-Wertung ist eine reine Qualitäts-Wertung – der im Allgemeinen ohnehin stark schwankende Verkaufspreis und die Hardware-Voraussetzungen fließen nicht in die Gesamtnote ein.

DAS **TESTCENTER**

Bei hardwareintensiven Spielen führen wir einen Härtetest auf gängigen Konfigurationen durch. Das Testcenter gibt durch die drei Ampelfarben detailliert Auskunft, welche Performance auf Ihrem PC zu erwarten ist.

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
TEST CENTER	Pentium II 300, 64 MB, Software	Pentium II 300, 64 MB, Riva TNT	Duron 600, 128 MB, Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB, Voodoo2	Celeron 450, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB, Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB, GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

Um mehr Performance herauszukitzeln, verringern Sie zunächst die Streckendetails. Hierdurch wird gleichzeitig die Sichtweite reduziert. Tasten Sie sich stufenweise an die für Sie ideale Einstellung heran. Nutzen Sie außerdem auf langsameren Systemen die 16-Bit-pro-Pixel-Einstellung.

MAXIMALE DETAILS

Nur auf Highend-PCs sollten Optionen wie Blend- und Glitzereffekte und detaillierte Tribünen aktiviert werden. Wichtiger sind die Wagendetails, die für den realistischen Look der Boliden sorgen.

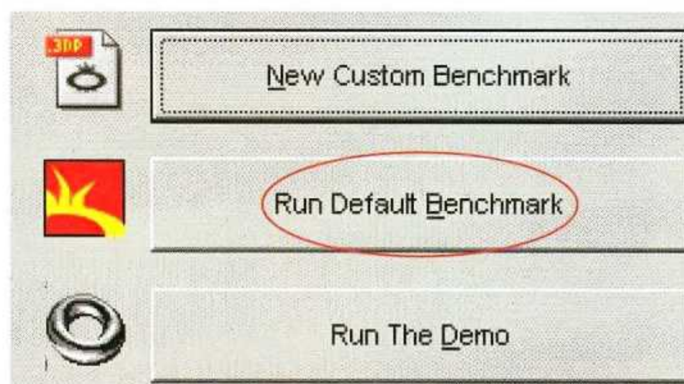
WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

Wir testen alle Spiele auf den zehn verschiedenen Rechnersystemen. Diese werden gegebenenfalls um neue Hardware ergänzt.

Zur besseren Orientierung sehen Sie hier die Ergebnisse des 3DMark2000, mit dem unsere Testsysteme geeicht sind. Das erleichtert die Einordnung.

Müssen Sie auf Ihrem PC Details abschalten, sehen Sie hier die Konsequenzen. Außerdem verrät unser Tester wichtige Tuning-Tipps.

Die Farben zeigen an, wie gut das Spiel läuft: Rot steht für ruckelig, Grün für flüssig und Gelb bedeutet, dass Sie mit Abstrichen spielen können.





ZAHLENSPIELE
So einfach erhalten Sie die Anzahl der „3DMarks" Ihres heimischen PC: Einfach „Run Default Benchmark" anklicken!

DIE **ICONS**



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/ oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Das Spiel macht auch zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

DIE **AWARDS**





Besonders gute Strategie-, Sport-, Action- oder Abenteuerspiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



Diablo 2: Lord of Destruction









Endlich ist es so weit: Mit der Vernichtung Baals steht ein ganzer Akt Spaß und der wohl schwierigste Kampf der Teufelsjagd auf dem Programm. **Rollenspiel-Action vom Feinsten!**

Diablos Qualitäten als Sprücheklopfer sind legendär: Als man dem Teufel nach vier Akten endlich gegenüberstand, tönte er vollmundig: „Nicht einmal der Tod kann dich vor mir retten!", da hatte man ja noch Angst. Tja, zwei Minuten später lag er (oder was von ihm übrig war) in den meisten Fällen geschlagen auf dem Boden und die Spieler fluchten, dass der Endgegner mal wieder keinen gescheiten einzigartigen Gegenstand hinterlassen hat. War das Abenteuer bislang hier zu Ende, geht es nach der Installation des Add-on **Lord of Destruction** an dieser Stelle weiter. Freund und Helfer Deckard Cain öffnet ein Portal, das Ihren Charakter zur Stadt Harrogath und damit zum Anfang von Kapitel 5 bringt. Die Barbarenfeste hält als letzter Posten gegen die Monsterhorden stand, die Baal in den Kampf schickt. Nach einer kurzen Orientierung in der Stadt und einem Schwätzchen mit den Nebenfiguren besteht Ihr erster Auftrag darin, die Belagerungstruppen und deren Anführer auszuschalten. Keinen Speerwurf vom Stadttor entfernt halten vereinzelte Barbaren verzweifelt die Stellung gegen die Monsterübermacht; die feindliche Artillerie nimmt Ihren Charakter und die wenigen Verteidiger unter permanenten Katapultbeschuss, das Gemetzel beginnt und die



MOBILER GLUTOFEN Der Vulkan gehört zu den stärksten und grafisch schönsten Skills des Druiden.

Maustasten glühen, die Sucht kommt wieder – **Diablo 2**-Feeling eben.

Das grundsätzliche und erfolgreiche Spielprinzip haben die Entwickler verständlicherweise mit **Lord of Destruction** nicht geändert, warum auch? Akt 5 knüpft spielerisch nahtlos an die vorigen Abenteuer an, Story und Aufträge harmonisieren sehr gut miteinander. Es spielt zwar beim Kämpfen und Zaubern nicht wirklich eine Rolle, ob man Gefangene befreit, einem bestimmten Boss-Gegner das Lebenslicht auspustet oder Verräter entlarvt, sorgt aber für einen stimmigen Rahmen. Umfangreich wie der zweite Abschnitt soll das abschließende Kapitel laut Blizzard sein, dank riesiger Spielabschnitte und fordernder Gegner kommt das wohl hin. Die Palette der Widersacher ist der kühlen, nordischen Umgebung angepasst und umfasst knapp 20 Neulinge in den üblichen verschiedenen Variationen. Ein Comeback feiern die lästigen Succubi, die wohl jeder **Diablo 1**-Veteran leidenschaftlich hasst. Die Tatsache, dass diese Damen im äußerst knappen Metallbikini auftreten, wenn sie ihre tödlichen Leuchtkugeln abfeuern, macht sie jedoch auch nicht liebreizender.

Mit dem Add-on ändert sich das Basisspiel in vielen Punkten, die besonders in der Kritik standen. Die isometrische Grafik füllt jetzt 800x600 Bildpunkte aus, entsprechend geputzter wirken Figuren, Landschaft, Gewölbe und vor allem die Licht- und Zaubereffekte. Nebenbei vergrößern sich Bildausschnitt, Übersicht und damit die Effektivität im Kampf. In diesem Sinne stutzten die Entwickler die Menüleiste; unter dem Strich ist das Sichtfeld um knapp 30 Prozent erweitert worden. Ein größeres Inventar wünschte sich die Community vergebens, immerhin dürfen Sie immer ein zweites Waffenset am Mann oder an der Frau tragen. Taktiker schalten zwischen Fern- und Nahkampf um, andere nutzen die Funktion, um Platz zu sparen – insgesamt eine sinnvolle Funktion. Die Schatzkiste fasst jetzt doppelt so viel Kram – bei der Masse an neuen Items wahrlich ein Segen. Dass Blizzard neue, einzigartige Gegenstände und Sets in die Welt streuen würde, war schon vorher klar. Mit überraschter Verzückung durften **Diablo 2**-Spieler dagegen auf die neuen, charakterspezifischen Gegenstände reagieren. Druiden setzen sich Tierschädel als Kopfbedeckung auf, Totenbeschwörer hantieren mit mumifizierten Körperteilen und

> Akt 5 knüpft spielerisch nahtlos an die großartigen, vergangenen Diablo-Abenteuer an, **Story und Aufträge harmonisieren sehr gut miteinander.**

Neue Wesen kehren gut: Ein kurzer Vergleich



ASSASSINE

Kurzbeschreibung: Die beste Waffe der Assassine ist ihr Körper. Das liegt weniger an den Proportionen als vielmehr an der Kampfkunst, die sie fantastisch beherrscht. Sie teilt Tritte und Schläge aus, die sie mit Elementarschäden wie Feuer, Eis und Blitzen kombiniert. Die hinterlistige Kämpferin kann Monster in Fallen locken oder bei Bedarf ihren Schatten materialisieren und in die Schlacht schicken.

Charakterspezifische Gegenstände:



Klauenwaffen: Die Nahkampfexpertin stülpt sich klauenartige Waffen über beide Hände und drischt damit auf die Gegner ein. Es gibt verschiedene Exemplare, die in den besseren Varianten oft mit sehr schneller Angriffsgeschwindigkeit aufwarten. Der Schaden ist eher durchschnittlich, die Vielzahl der Attacken ist hier entscheidend.

Charakterwerte:

Attribut	Start	Mit jedem zusätzlichen Punkt	Bei jedem Levelaufstieg
Stärke	20	-	-
Geschicklichkeit	20	-	-
Vitalität	20	+3 zu Leben +0,8 zu Ausdauer (wird gerundet, +5 zu Audauer per 4 Punkte auf Vitalität)	-
Energie	25	+0,57 zu Mana (wird gerundet, +7 Punkte zu Mana per 4 Punkte auf Energie)	-
Ausdauer	84	-	+1.25
Leben	55	-	+2
Mana	20	-	+1.5

FAZIT **Die Assassine ist ein anspruchsvoller Charakter, da sie erst ab Level 24 so richtig auf den Putz haut. Wer Zauberin und Totenbeschwörer mag, wird sich schnell mit der vitalen Kämpferin anfreunden.**



Charakterentwicklung: Egal welchen Fähigkeitsbaum Sie ausbauen: Die Assassine braucht für einen Kampfcharakter enorm viel Mana. Gegenstände, die Zauberenergie von Gegnern absaugen oder sie schnell wieder auffüllen, sollten Sie so schnell wie möglich auftreiben. Schattendisziplinen sollten Sie in jedem Fall ausbauen, da der Level-30-Skill „Schattenmeister" (beschwört eine 1:1-Kopie Ihrer Assassine, die mit den gleichen Fähigkeiten an Ihrer Seite kämpft) im Kampf gegen Diablo und Baal überlebenswichtig ist. In diesem Zweig sollten Sie auch „Klauenbeherrschung" konsequent bis Stufe 20 ausbauen. Ob Sie sich lieber auf „Kampfkünste" oder „Fallen" spezialisieren, hängt von Ihrer bevorzugten Spielweise ab. Listige Naturen versehen die Umgebung mit tückischen Einrichtungen und locken die Monster in Reichweite. Feuer, Blitze und Klingen erledigen die Arbeit für Sie. Wer auf direkte Konfrontation steht, eignet sich Kicks, Finishing Moves und „Auflade"-Schläge an. Dabei sammelt man mit normalen Treffern Energie, die beim Entladen zusätzlichen Schaden in Form von Feuer, Eis, Blitz oder Gift anrichtet.


FEIN KLEIN Auf Wunsch kann nun auch eine Mini-Map eingeblendet werden.


HOCH HINAUS Vom Gipfel des Berges schauen wir ins Barbarenland hinab – ein kurzer Moment der Ruhe.

Zauberinnen entfesseln ihr Hokuspokus-Feuerwerk mit neuartigen, magischen Stäben. Durch die Erhöhung bestimmter Fähigkeiten werden diese Utensilien besonders nützlich.

Wen die Auswahl an vorhandenen Waffen, Rüstungen und Stiefeln nicht zufrieden stellt, der darf sich nun verstärkt als Erfinder betätigen. Dem Sockeln von Gegenständen kommt mit **Lord of Destruction** eine viel größere Bedeutung als im Basisspiel zu. Edelsteine dürfen Sie nach wie vor in das Equipment einbauen, Juwelen und Runen sind neu. Letztgenannte tragen Namen wie „Jo", „Ber", „El", kommen unterschiedlich häufig vor und lassen sich etwa zum „JoBerEl"-Schwert verarbeiten; die Eigenschaften werden

zwischen Assassine und Druide

DRUIDE

Kurzbeschreibung: Wer hier einen weißbärtigen Zaubertrank-Fritzen erwartet, muss sich eines Besseren belehren lassen: Der Druide ist mit seinen drei Fähigkeitsbäumen der wohl abwechslungsreichste Charakter des ganzen Spiels. Er dirigiert die feurigen, stürmischen Naturgewalten souverän wie einst Karajan die Berliner Philharmoniker, verwandelt sich in Wolf und Bär und verbündet sich mit den Kräften aus Flora und Fauna.

Charakterspezifische Gegenstände:



Tierköpfe: Als Freund und Meister der Natur trägt der Druide von Welt Tierhäupter auf dem Kopf. Sieht zugegebenermaßen albern aus und bringt aufgrund durchschnittlicher Werte nicht viel für die reine Verteidigung. Allerdings steigern die Tierköpfe meist gleich mehrere Skills des Naturburschen, so dass sich das Tragen lohnt.

Charakterwerte:

Attribut	Start	Mit jedem zusätzlichen Punkt	Bei jedem Levelaufstieg
Stärke	15	-	-
Geschicklichkeit	20	-	-
Vitalität	25	+2 zu Leben +1 zu Ausdauer	-
Energie	20	+2 zu Mana	-
Ausdauer	84	-	+1
Leben	55	-	+0,75 (wird gerundet, +3 Leben alle 4 Levelaufstiege)
Mana	20	-	+2

FAZIT Vielseitig und recht einfach zu handhaben, so ist der Druide für Einsteiger neben Barbar die beste Wahl. In hohen Charakterstufen dank der Elementarzauber eine ähnliche Monster-Metzel-Maschine wie die Zauberin.



Charakterentwicklung: Alle drei Fähigkeitsbäume sind reizvoll, zwei Kombinationen sinnvoll. In beiden ist „Herbeirufung" vertreten. Hier finden sich Formeln zur Beschwörung von Raben, Wölfen, Giftpflanzen und guten Geistern. Diese Mitstreiter lenken nicht nur Feinde ab, sondern schwächen viele Gegner oder erledigen sie ganz. Ein Geheimtipp ist hierbei die Level-1-Fähigkeit „Rabe". Die Vögel halten nämlich eine bestimmte Anzahl von Treffern aus, statt Lebenspunkte zu verlieren. Sprich zehn Treffer von Duriel sind für sie das Gleiche wie zehn Treffer eines Zombies, was Raben zu sehr guten Lockvögeln macht. Bei „Gestalt wandeln" werden Sie zum Werwolf oder Werbär. Lebenspunkte und Kampfkraft steigen erheblich, so dass Sie sich bedenkenlos mitten ins Gemetzel stürzen können. Der „Elementar"-Pfad enthält Feuer-, Eis- und Sturmzauber, die sowohl für Monsterhorden als auch einzelne Gegner das richtige Mittel bieten. Eine gleichzeitige Entwicklung von „Elementar" und „Gestalt wandeln" ist sinnlos, da Sie im verwandelten Zustand nicht zaubern können.

Die Barbarenfeste Harrogath

Baals Spur führt Sie nach Norden, in das raue Hochland der Barbaren. Zentrum des Gebietes ist die Festung Harrogath, die ähnlich groß und übersichtlich ist wie das Lager der Jägerinnen aus dem ersten Akt: Die Schatztruhe zum Verstauen von Gegenständen, das Stadtportal und der Teleporter-Wegpunkt sind so platziert, dass Sie von dort aus alle wichtigen Figuren in wenigen Sekunden erreichen können. Insgesamt sind es sechs spielrelevante Charaktere, die in der Barbarenfestung hausen. Wir stellen Ihnen jeden einzelnen Charakter vor und verraten, welche Aufgaben er an den Spieler stellt und wie die jeweiligen Belohnungen aussehen.

1 Larzuk der Schmied

Funktion: Larzuk verkauft Waffen für den Nah- und Fernkämpfer und repariert selbige gegen Bares.

Quest: Larzuk gibt dem Spieler den ersten Auftrag: Die Vernichtung von Schenk, dem Aufseher. Schenk ist für die Belagerung von Harrogath verantwortlich und befehligt die Katapulte außerhalb des Dorfes.

Belohnung: Wer den Bösewicht erledigt, darf bei Larzuk zum Freundschaftspreis einkaufen und sich von einem beliebigen Gegenstand eine Sockelfassung anfertigen lassen.



SCHRECKGESPENST Schenk entpuppt sich als Dämon, wie er im Buche steht. Viele seiner kleinen Untertanen bewachen sein Nest.

2 Qua-Kehk der Anführer

Funktion: Qua-Kehk stellt Ihnen Söldner zur Verfügung, die Sie für Gold anheuern dürfen. Diese Funktion hat im Add-on an Wichtigkeit gewonnen, da Sie Verbündete nun mit Ihren Wunschwaffen ausrüsten und wiederbeleben dürfen.

Quest: Hier wartet die zweite Aufgabe auf Sie: Qua-Kehk möchte, dass Sie seine Soldaten retten, die der Bösewicht Schenk im Eishochland gefangen hält.

Belohnung: Wer alle Soldaten aus dem Eishochland zu Qua-Kehk zurückbringt, darf einen der geretteten Söldner umsonst als Mitstreiter einsetzen.



FREIHEIT! Jeweils fünf Soldaten warten in drei unterschiedlich platzierten Gefängnissen darauf, von Ihnen gerettet zu werden.

3 Malah die Dorfhexe

Funktion: Ein Gespräch mit Malah regeneriert automatisch Leben und Mana. Zauberkundige dürfen ihre Vorräte aufstocken: Die gutmütige Hexe verkauft magische Stäbe aller Art, Stadt- und Identifikationsrollen sowie Lebenstränke.
Quest: Bei Malah erhält der Spieler seine dritte Aufgabe: Die Befreiung Anyas aus einer unterirdischen Eishöhle.
Belohnung: Wenn Sie das Mädchen aus der Eishöhle retten und in die Stadt zurückbringen, kriegen Sie einen Widerstandsbonus von zehn Punkten spendiert. Fortan wird Anya in der Stadt weilen.



FRAUENKÜHLSCHRANK Ob die eingefrorene Anya anstelle eines Zaubertranks auch einen Kuss akzeptiert? So zum Warmwerden?

4 Anya

Funktion: Ebenso wie Schmied Larzuk verkauft Anya Waffen. Später wird sie Nihlathak in Sachen Glücksspiel ablösen.
Quest: Für die vierte Aufgabe schickt Anya den Spieler in die düsteren Hallen von Vaught, wo ein mysteriöser Gegner auf seine Hinrichtung wartet.
Belohnung: Nach erfolgreicher Schlacht lässt Anya von Larzuk einen magischen Gegenstand für Sie anfertigen, der immer unterschiedlich ausfällt. Außerdem dürfen Sie eine Waffe Ihrer Wahl personalisieren lassen und ihr so den Namen Ihrer Spielfigur verleihen.



SCHAURIG! Vier düstere Kellergewölbe müssen Sie zuerst durchstreifen, bis Sie in die Hallen von Vaught vordringen können.

5 Deckard Cain

Funktion: Wir erinnern uns: Im ersten Akt mussten Sie Deckard von einer kleinen Horde Dämonen retten. Seitdem steht der Märchenonkel, wie er vor vielen liebevoll genannt wird, am Brunnen. Dort ist er für die kostenlose und schnelle Identifikation sämtlicher Gegenstände zuständig. Außerdem informiert Deckard wie im Urprogramm gern über die allgemeine Lage und hilft mit nützlichen Ratschlägen.
Quest: Nicht vorhanden
Belohnung: Nicht vorhanden

6 Nihlathak der Totenbeschwörer

Funktion: Der Necromancer Nihlathak ist eine zwielichtige Gestalt und verhält sich leicht feindselig dem Spieler gegenüber. Entsprechend seines Charakters dürfen Sie bei dem Totenbeschwörer das riskante Glücksspiel wagen. Sie gehen dabei natürlich größtenteils leer aus, während sich Nihlathak eine goldene Nase verdient.
Quest: Nicht vorhanden
Belohnung: Nicht vorhanden



MASSGESCHNEIDERT Charakterspezifische Gegenstände machen die jeweilige Klasse viel mächtiger und sind nur eine Sorte der zahlreichen, neuen Items.



MASSENGRAB Derartige Monsteransammlungen laden geradezu zur Anwendung von flächendeckenden Zaubern ein.

durch die Zutaten bestimmt. Kombinieren Sie bestimmte Runen im Horadrim-Würfel mit Edelsteinen und Gegenständen, erhalten Sie die neue Klasse der geschmiedeten Gegenstände, die im Spiel orange dargestellt werden. Rezepte dafür finden sich in der Spielwelt bei besiegten Monstern. Nebenfiguren haben ebenfalls die eine oder andere Anleitung für wirkungsvolle Schwerter parat. Mit den richtigen Komponenten entsteht so allerlei Kriegsgerät, das oft bessere Eigenschaften hat als viele der einzigartigen und seltenen Gegenstände.

Eine entscheidende Neuerung ist die Erweiterung um die zwei neuen Charakterklassen Assassine und Druide; Näheres dazu entnehmen Sie bitte dem Kasten auf Seite 88.

Blizzard überarbeitete die alten Helden ebenfalls und nahm mitunter frappierende Änderungen bei den Fähigkeiten vor. Anlass dafür ist laut Aussage der Entwickler, dass einige der Skills trotz diverser Patches zu stark sind, während andere kaum genutzt werden. Ziel: mehr Variationen innerhalb der Charakterklassen. Bei der Amazone wird etwa die Wirkungsdauer sämtlicher Giftangriffe reduziert, Mehrfachschüsse richten nicht mehr den vollen Schaden an. Barbaren bekommen für das Beherrschen diverser Waffengattungen nun weniger Bonus, außerdem wird der „Wirbelwind"-Angriff nochmals entschärft. Beim Totenbeschwörer ist bisher nur bekannt, dass Giftangriffe in ihrer Dauer reduziert werden sollen. Mal sehen, wie Blizzard diese Klasse wieder schmackhaft machen will, nachdem sie vielen Zockern die Freude am Beschwörer mit der Entschärfung von „Kadaver-Explosion" vermiest haben. Beim Paladin wird wohl gleich eine ganze Palette von Fähigkeiten überarbeitet, da viele davon gar nicht genutzt wurden. Unter anderem wird „Fäuste des Himmels", der wohl schwächste Level-30-Skill des ganzen Spiels, deutlich stärker ausfallen als bisher. Zauberinnen müssen sich auf einen überarbeiteten „Feuerzweig" gefasst machen, bei dem zwischen dem Wirken zweier Sprüche jeweils eine gewisse Zeitdauer vergehen muss. Damit will Blizzard das Problem des ständigen Lags (= Verzögerung) bei der Benutzung feuriger Zauber abstellen. Eine ausführliche Aufstellung aller Änderungen finden Sie in der nächsten PC Games.

Nicht nur die Charaktere, auch einige legendäre Boss-Monster wurden generalüber-

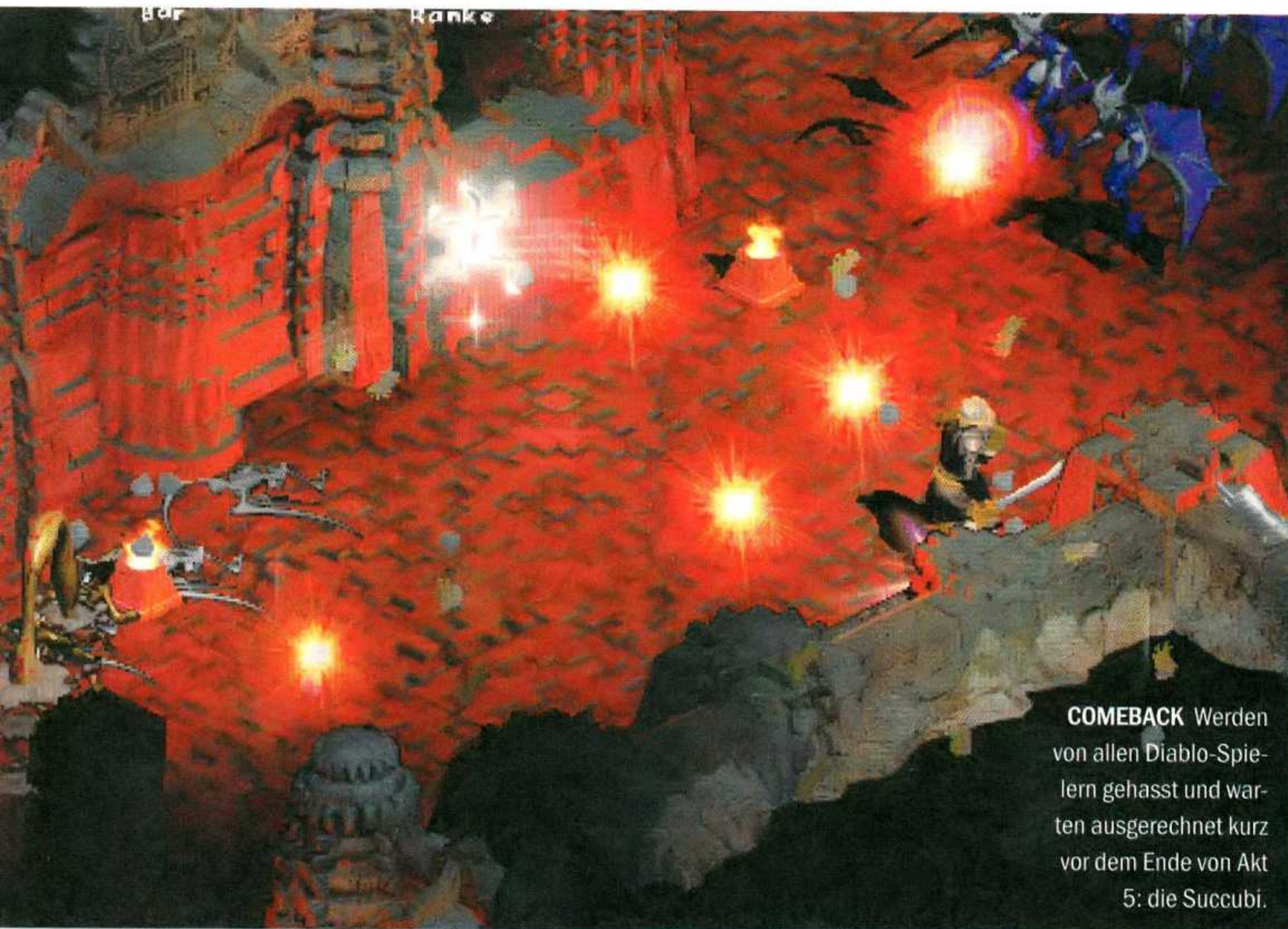
> Wen die Auswahl an vorhandenen Waffen, Rüstungen und Stiefeln nicht zufrieden stellt, der darf sich **verstärkt an Eigenkreationen versuchen.**

SYSTEM: **TEST CENTER**

BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
System	Pentium II 300, 64 MB, Software	Pentium II 300, 64 MB, Riva TNT	Duron 600, 128 MB, Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB, Voodoo2	Celeron 450, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB, Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB, GeForce2
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



COMEBACK Werden von allen Diablo-Spielern gehasst und warten ausgerechnet kurz vor dem Ende von Akt 5: die Succubi.

holt. Begegnungen mit Lord de Seis (vierter Akt), Bremm Sparkfist (dritter Akt) und Hephasto dem Schmied (vierter Akt) bescherten vielen Zockern den „Sie sind gestorben"-Bildschirm und wurden daher entschärft. Hephasto bewacht den Amboss, auf dem Sie Mephistos Seelenstein zertrümmern müssen, und erhielt in der Community respektvoll den Spitznamen „One-Hit-Wonder", weil er dank der Kombination seiner Eigenschaften „Extra stark" und „Verflucht" bis zum Sechsfachen des normalen Schadens anrichtete und viele Charaktere dadurch mit dem ersten Schlag zu Boden streckte.

Als weitere Neuheit dürfen Sie nun angeheuerte Söldner mit Waffen und Rüstungen ausstatten. Die Effektivität der Begleiter steigt so rapide an – in vielen Fällen dürfen Sie von einem gleichwertigen Kämpfer an Ihrer Seite ausgehen. Davon profitieren vor allem die weniger vitalen Charaktere, die im Kampf gegen die starken Endgegner nunmehr Unterstützung statt Kanonenfutter mit in die Schlacht nehmen. Stirbt der Mitstreiter, lassen Sie ihn für eine Hand voll Goldmünzen wiederbeleben statt immer wieder Frischlinge anzuheuern. Besonders im fünften Akt werden Sie für jede Entlastung dankbar sein. Ohne zu viele Einzelheiten zu verraten: Der Endkampf gegen Baal ist wesentlich schwerer als die Aufwärmübung gegen seinen diabolischen Bruder. Vielleicht ist Diablo ja auch gar nicht tot – immerhin wurde **Diablo 3** bereits von einem Blizzard-Mitarbeiter in einem offiziellen Interview angekündigt. Um gleich mit Akt 5 zu starten, müssen Sie übrigens Diablo schon einmal besiegt und die entsprechende Spielfigur noch haben. Battle.net-Charaktere werden für das Add-on konvertiert (Skill-Änderungen in den Charakterklassen beachten) und können fortan nicht mehr in Partien einsteigen, die nur mit dem Basisspiel laufen. Darüber hinaus sollten Sie darauf achten, das Add-on zu kaufen, das der Sprachversion Ihres Originals entspricht. GEORG VALTIN / THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Liebe und Hass liegen bekanntlich nah beieinander – Lord of Destruction erweckt in mir gemischte Gefühle.

So besessen wie sich Kollege Valtin auf Teufelsjagd begeben hat, ziert sicher schon eine dezente Hornhaut seinen Klickfinger. Ich kann seine Begeisterung nur teilweise verstehen: Natürlich sind die Änderungen des Add-on sinnig, aber mal ehrlich: Die höhere Bildschirmauflösung, die erweiterte Schatztruhe, die endlich hochwertigen Set-Gegenstände, die sich nicht mehr vor seltenen Waffen verstecken müssen – all das habe ich mir schon fürs Hauptprogramm gewünscht! Hinzu kommt: Bis Baal besiegt ist, vergeht bestenfalls so viel Zeit wie beim Durchspielen des zweiten Akts. Zumindest der Umfang rechtfertigt den stolzen Preis von 60 Mark nicht.
Wirklich positiv dagegen sind die beiden exzellenten Charakterklassen: Druide und Assassine spielen sich wunderbar neu und fügen sich perfekt ins bestehende Helden-Repertoire ein. Das ist für mich der Grund, die verstaubten **Diablo 2**-CDs noch einmal aus dem Regal zu holen und die beiden Figuren sukzessive zum Superhelden hochzuzüchten.

MEINUNG
GEORG VALTIN



Dank zahlreicher Verbesserungen und Neuheiten werden Diablo-Fans Lord of Destruction Bit für Bit verschlingen!

Respekt, Blizzard! Selten hat mich ein Add-on so überzeugt wie **Lord of Destruction**. Vieles, was wir im Test von **Diablo 2** bemängelten, gehört nun der Vergangenheit an, auch wenn das Inventar nach wie vor zu klein ist. Ein zweischneidiges Schwert sind die Änderungen der bestehenden Charakterklassen, denen besonders Zocker mit hochgezüchteten Barbaren, Zauberinnen und Co. skeptisch gegenüberstehen dürften. Ob das Balancing dadurch positiv beeinflusst wird, zeigt sich wohl erst in einigen Wochen. Mir persönlich kann das Wurst sein, da ich mit dem Druiden, meinem Lieblingscharakter, das ganze Spiel noch einmal in Angriff nehme. Fazit: Wer mit der klicklastigen Teufelsjagd noch nie was anfangen konnte, den lässt auch das Add-on völlig kalt. Dagegen werden **Diablo**-Fans **Lord of Destruction** Bit für Bit verschlingen. Wir sehen uns im Battle.net!

TESTURTEIL
LORD OF DESTRUCTION

90

ENTWICKLER Blizzard	**ANBIETER** Vivendi-Univer.
PREIS Ca. DM 60,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HD: 650 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 2,2 GB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 70%
Mehr Übersicht und Glanz, dank 800 x 600.

SOUND 90%
Geniale Musik, Sprachausgabe geht so.

STEUERUNG 90%
Einfach, effektiv, gute Maus vorteilhaft.

MEHRSPIELER 90%
Zocken und Chatten im Battle.net.




Z: Steel Soldiers

PC CD-ROM
PCCD4849
erhältlich
DM 79.95



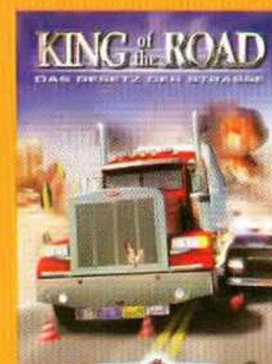

Conflict Zone

PC CD-ROM
PCCD4753
erhältlich
DM 79.95




Die Gilde

PC CD-ROM
PCCD3368
Aug. 01
DM 79.95

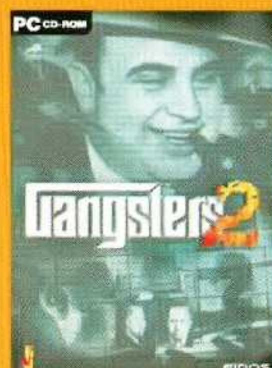
King of the Road

PC CD-ROM
PCCD4968
erhältlich
DM 89.95



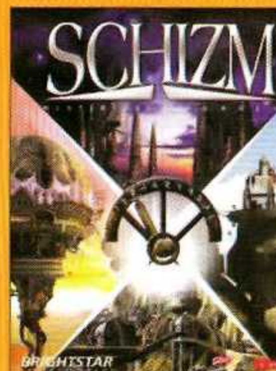

Red Faction

PC CD-ROM
PCCD4963
Sept. 01
DM 89.95

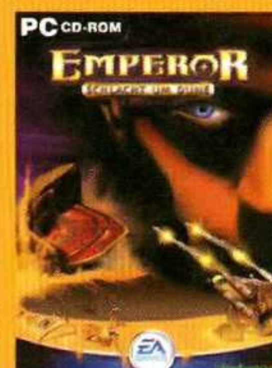
Gangsters 2

PC CD-ROM
PCCD4759
erhältlich
DM 79.95

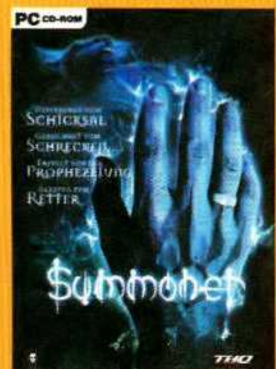
Schizm

PC CD-ROM
PCCD4948
erhältlich
DM 89.95

Emperor

PC CD-ROM
PCCD4772
erhältlich
DM 89.95

Summoner

PC CD-ROM
PCCD3456
erhältlich
DM 79.95




Anachronox

PC CD-ROM
PCCD2741
erhältlich
DM 89.95

PC CD-ROM

Anachronox		DM	89.95
Anno 1503	Sept. 01	DM	89.95
Anstoss Action		DM	89.95
Art of Magic	Sept. 01	DM	69.95
Close Combat 5		DM	79.95
Desperados		DM	89.95
Die Gilde		DM	79.95
Die Völker 2		DM	89.95
Edge of Chaos (I-War 2)		DM	79.95
Europa Raser		DM	59.95
Evil Dead		DM	79.95
Evil Twin	Sept. 01	DM	79.95
Far Gate		DM	69.95
Frontierland	Sept. 01	DM	89.95
Myst 3: Exile	Sept. 01	DM	89.95
Original War		DM	69.95
Paris Dakar Rally		DM	79.95
Project Eden		DM	89.95
Red Faction	Sept. 01	DM	89.95
Schizm		DM	89.95
Sheep Dog n' Wolf	Sept. 01	DM	89.95
Squad Leader		DM	79.95
Star Trek Voyager Add On		DM	39.95
Starship Troopers	Aug. 01	DM	69.95
Startopia-Die Raumstation		DM	79.95
Summoner		DM	79.95

Preishammer

Age of Empires 2 Kimbern	DM	29.95
Aikens Artifact	DM	59.95
American McGee´s Alice	DM	49.95
Byzantine	DM	4.95
Call to Power 2 EV	DM	49.95
Dungeon Keeper 1	DM	9.95
EA Rugby 2001	DM	29.95
Earth 2150 Moon Projekt	DM	29.95
Fighter Pilot	DM	9.95
Game Gallery 2	DM	29.95
Genetic Evolution	DM	4.95
Gold Strategie Games Coll	DM	39.95
I-War Special Edition	DM	29.95
Metal Gear Solid engl. Ve	DM	49.95
Serious Sam	DM	44.95
Severance - blade o.d.	DM	69.95
Theme Parc & The.HospCl.	DM	19.95
Total Annihi.: Kingdoms	DM	19.95
Total Heaven 2	DM	19.95
Ultima 9 World Edition	DM	59.95

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote, solange der Vorrat reicht . * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr).

Topspiel

Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

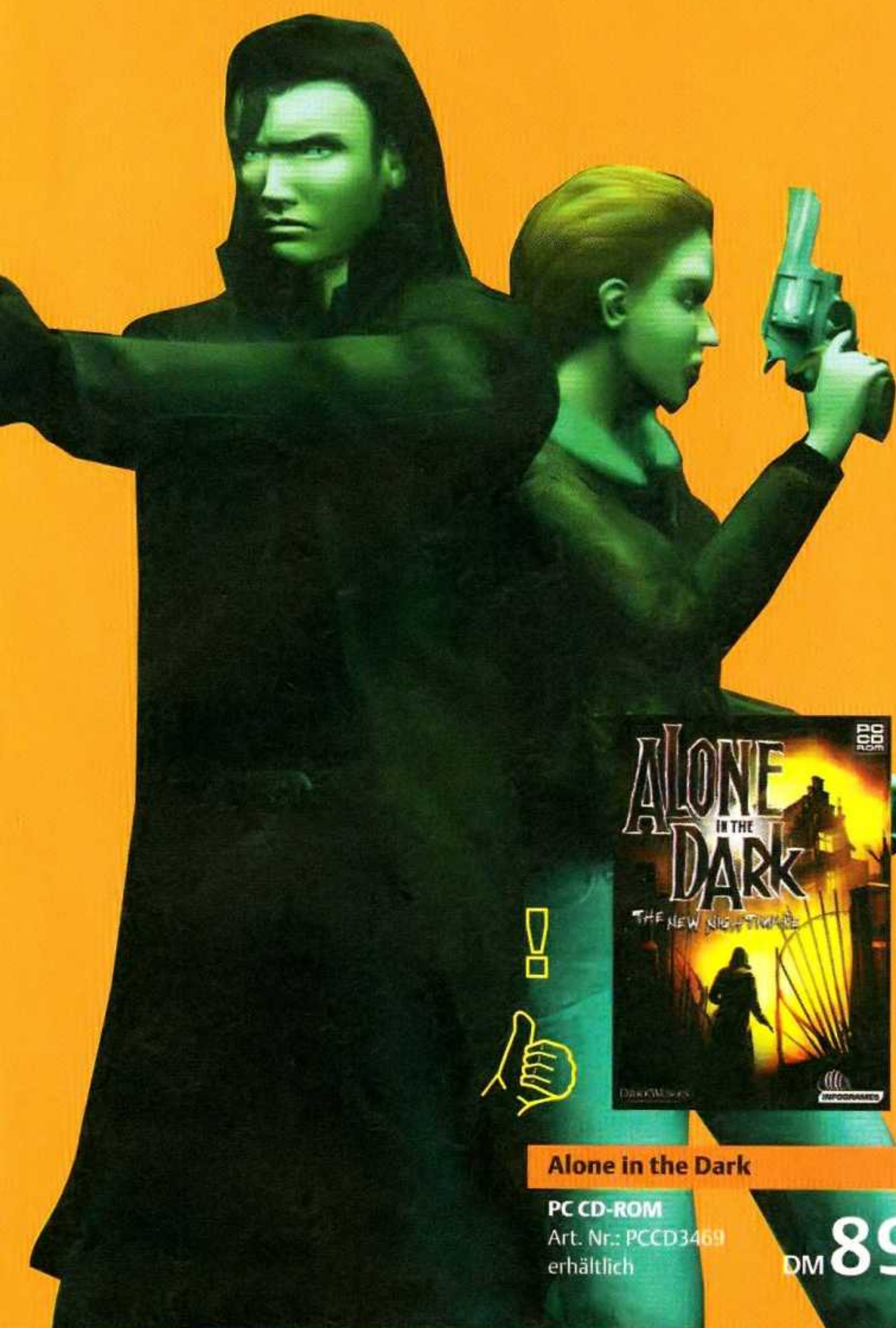
Neuheiten – ab sofort erhältlich

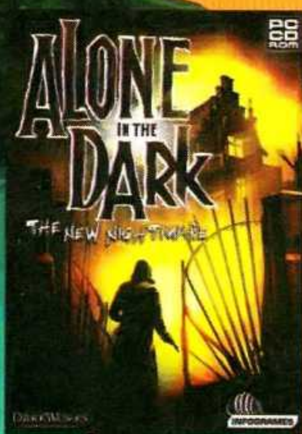

(0931) 35 45 222 Mo. - Fr. 8:30-20:00 Uhr,
Sa. 9:30-17:30 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



THE GATEWAY TO GAMES

Shoppen ohne Ladenschluss!





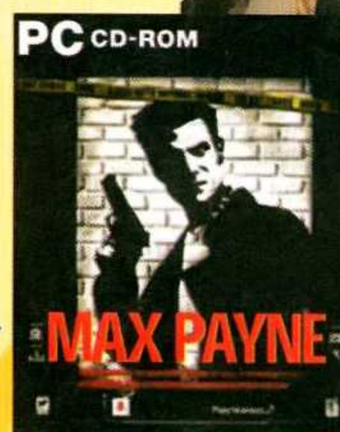
Alone in the Dark
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3469
erhältlich
DM 89.95

Commandos 2

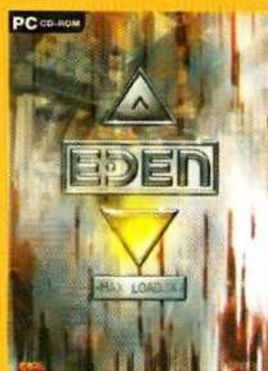




Commandos 2
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4897
erhältlich
DM 89.95



Max Payne
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4400
erhältlich
Designänderung vorbehalten
DM 89.95



Project Eden
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4758
Aug. 01
DM 89.95



Bundesliga Manager X
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4858
erhältlich
DM 89.95



Diablo 2 Add On offiziell
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4704
erhältlich
DM 59.95



Operation Flashpoint
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4789
erhältlich
DM 69.95

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Edge of Chaos
INDEPENDENCE WAR 2

„Freuen Sie sich auf ein aufregendes SF-Game."
Player 1/01

„Ein Spiel, welches verspricht, wirklich bombastisch zu werden."
DailyRadar.com

„Einfache Steuerung, schöne Grafik und so spaßig wie Starlancer."
PC Games 1/01

„Die Grafik-Details sind beeindruckend."
Gamespot.com

EIN MANN IST BESESSEN, EIN ANDERER DÜRSTET NACH RACHE.
VON BEIDEN HÄNGT DIE ZUKUNFT DES UNIVERSUMS AB. EIN ABENTEUER VON EPISCHEN AUSMASSEN.








PC CD ROM

www.edgeofchaos.net www.independencewar2.com



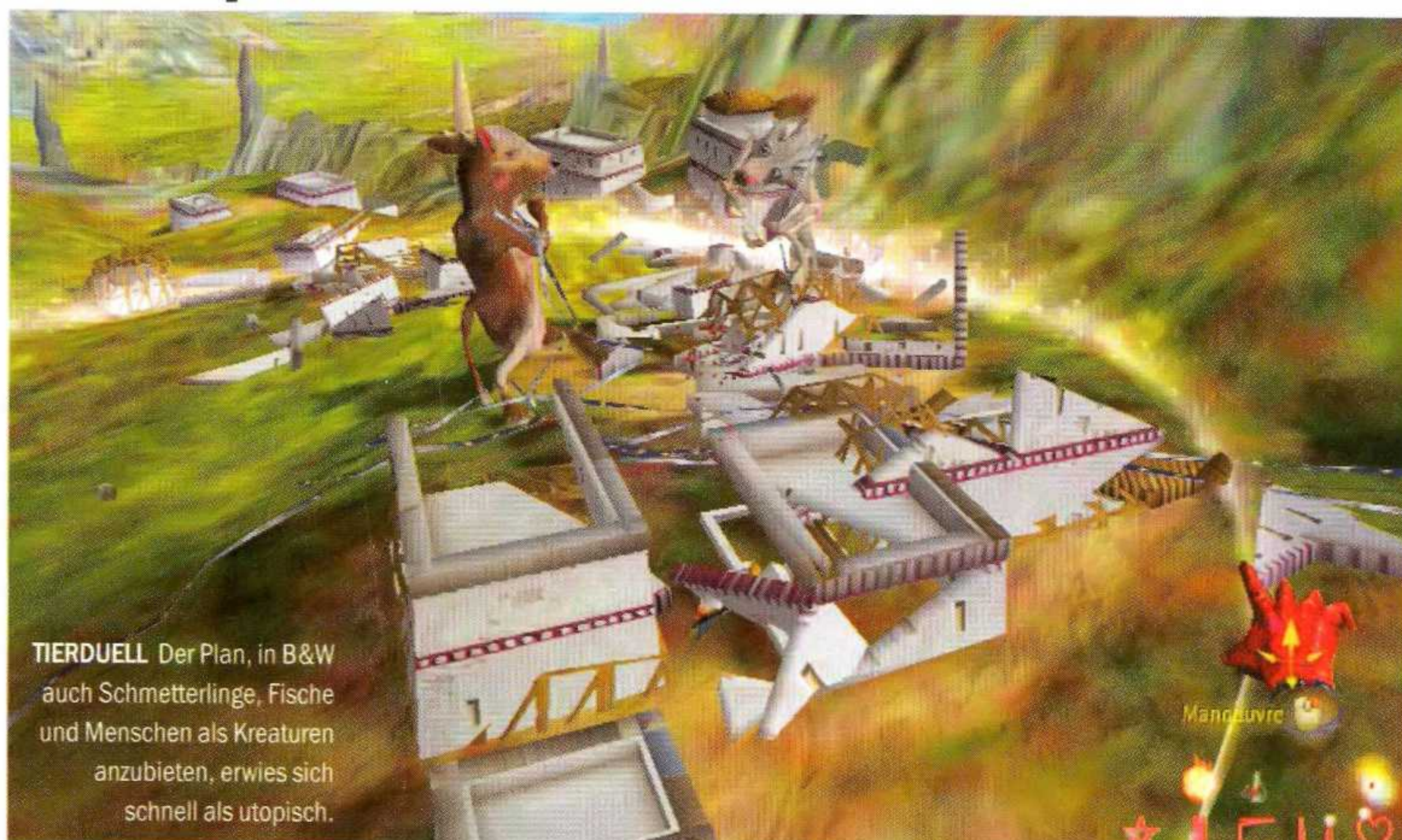


Edge of Chaos „Independence War 2™" © 2001 Infogrames, © 2001 Particle Systems Ltd. All rights reserved



RÜDIGER STEIDLE PETRA MAUERÖDER

Molyneux redet **Tacheles**



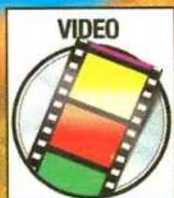
TIERDUELL Der Plan, in B&W auch Schmetterlinge, Fische und Menschen als Kreaturen anzubieten, erwies sich schnell als utopisch.

Kein anderer Titel polarisierte die Spielergemeinde in letzter Zeit so stark wie **Black & White**. Drei Monate nach der Veröffentlichung bezieht Peter Molyneux in einem Interview nun selbst Stellung und räumt offen und ehrlich ein, dass bei seinem Mammutprojekt nicht alles nach Plan gelaufen sei. So habe man vor allem die Einbindung einer guten Story völlig unterschätzt, zu früh über Erscheinungstermine gesprochen und beim Bugfixing zu sehr unter Termindruck gestanden. **Black & White** war einfach zu groß, obwohl schon einige Features weggelassen wurden. Unter anderem war geplant, dass der Spieler sämtliche vorkommenden Lebensformen als Kreatur auswählen und heranzüchten kann, vom Schmetterling über Menschen bis hin zu Fischen – unrealisierbare Ziele, wie sich schnell herausstellte. Trotzdem ist **Black & White** mit seinem Konzept, seiner künstlichen Intelligenz und seinen Möglichkeiten ein wichtiger Schritt für die gesamte Industrie. Interaktive Unterhaltung sollte im 21. Jahrhundert eben mehr bieten als immer wieder Aufgüsse bekannter Spielideen mit Detailänderungen. Hoffnung machen uns Strategie-Spiele wie **Republic: The Revolution** oder **Sigma**, die den von **Black & White** eingeschlagenen Weg fortführen und weiterentwickeln; **Conflict Zone** sorgte mit starker KI zumindest für einen Lichtblick im Genre. Klar, der kommerzielle Erfolg eines innovativen Spielkonzeptes ist schwer einzuschätzen und risikoreich. So wichtig Fortsetzungen sind: Bitte, liebe Entwickler, überrascht uns doch öfter mal mit was Neuem! Wir sind sicher, die Spieler werden es euch danken!

Die PC-Games-Referenzen: **STRATEGIE**

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeit-Strategie	92	11/99	Microsoft, ca. DM 80,-
Earth 2150 2.0	Echtzeit-Strategie	92	06/00	Topware Interactive, ca. DM 50,-
Black & White	Strategie-Mix	92	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Anno 1602	Aufbau-Strategie	91	05/98	Anno 1602 Königsedition (Sunflowers, ca. DM 70,-)
Die Sims	Aufbau-Strategie	90	03/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	90	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Jagged Alliance 2	Runden-Strategie	90	06/99	Topware Interactive, ca. DM 35,-
Starcraft	Echtzeit-Strategie	90	06/98	Starcraft Battle Chest (Havas Interactive, ca. DM 80,-)
Call to Power 2	Runden-Strategie	89	01/01	Activision, ca. DM 30,-
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeit-Strategie	88	10/99	EA Classics (EA, ca. DM 30,-), C&C 3 Megabox (EA, ca. 75,-)
Desperados	Echtzeit-Taktik	87	05/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Anstoß 3 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	86	03/00	Infogrames, ca. DM 80,-
Die Siedler 4	Aufbau-Strategie	85	04/01	Blue Byte, ca. DM 80,-
Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	85	11/99	Koch Media, ca. DM 70,-
Commandos	Echtzeit-Taktik	86	07/98	Commandos Director's Cut (Eidos, ca. DM 30,-)
Startopia	Aufbau-Strategie	85	07/99	Eidos, ca. DM 80,-
Patrizier 2	Aufbau-Strategie	85	02/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	84	11/00	CDV, ca. DM 70,-
Zeus: Herrscher des Olymp	Aufbau-Strategie	81	12/00	Havas Interactive, ca. DM 90,-
Emperor: Die Schlacht um Dune	Echtzeit-Strategie	79	06/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-

HIGHLIGHTS





Die Völker 2

Was haben **meterhohe Krabbelkäfer, stolze Amazonen und knopfäugige Knuddelmonster** gemeinsam? Sie alle siedeln in Jowoods Aufbau-Sequel um die Wette. Gegeneinander und gegen die Konkurrenz von Siedler, Cultures & Co.



WILLKOMMEN IN AMAZONIEN

Nach dem Motto „Unser Dorf soll schöner werden" haben wir im Spielverlauf eine große Wohnsiedlung **(1)** aus dem Boden gestampft. Mehrere Farmen **(2)** und Gasthäuser **(3)** sorgen für das leibliche, zwei Tempel **(4)** für das geistige Wohl unserer Anhänger. Den Osten sichert ein Stadtwall **(5)**, den Norden eine Burg **(6)** gegen Eindringlinge. Die Smileys über den Köpfen der Einwohner zeigen an, dass unsere Schützlinge mit unserer Herrschaft zufrieden sind.



ZUM ANGRIFF Gefechte sind bei den friedliebenden Völkern ein eher seltenes Ereignis. Hier stürmen zwei Walküren mit ihrer Armee aus Kanonen und Schwertkämpfern eine Festung der Sajikis.



WENN ES NACHT WIRD Die Tageszeiten sind nicht nur ein grafisches Schmankerl. Manche wichtigen Ereignisse, etwa Geburten, finden im Dunkeln statt.

Hätte die Menschheit so fleißig Häusle gebaut, wie die digitalen Ebenbilder aus **Die Völker 2**, würden sich heute wohl selbst auf der Zugspitze Wohnsilos dicht an dicht drängen. Denn siedeln, bauen und erforschen tun sie wie die Weltmeister, die majestätischen Amazonen, der Insektenstamm der Sajiki und die knuffigen Pimmons. Der Städteplaner sind Sie. Aus einem kleinen Dörfchen mit Schule, Wirtshaus, Brunnen und ein paar Reihenhäusern entwickeln Sie nach und nach eine ausgewachsene Kleinstadt, in der Sägewerke brummen, Eisenschmelzen qualmen und Riesenräder die Herzen der Bewohner erfreuen.

Nicht alle Gebäude stehen gleich zu Beginn einer Mission auf der Auswahlliste. Die meisten muss Ihr Forscher im Labor erst „erfinden". Leider verlieren Sie im nächsten Level Ihre Baupläne wieder und das – nun nicht mehr ganz so aufregende – Spiel beginnt von neuem. Das Wirtschaftssystem ist mindestens so ausgefeilt wie das der **Siedler** oder des artverwandten **Cultures**. Bauern ernten auf Getreidefarmen Korn, das Ihre Träger dann an die Viehzucht in der Nachbarschaft liefern. Dort nährt es zusammen mit einigen Eimern Wasser die Kühe, die bald den Weg zum Schlachter antreten müssen. Als saftige Koteletts füllen sie schließlich die Mägen Ihrer Farmer und der Dorfbevölkerung. So schließt sich der Kreislauf.

Anders als die anonymen Siedler **sind Ihre Schützlinge in Die Völker allesamt kleine Persönlichkeiten,** die einen Beruf erlernen, arbeiten und Kinder zeugen.

Anders als die anonymen **Siedler** sind Ihre Schützlinge in **Die Völker 2** lauter kleine Persönlichkeiten, die einen Beruf erlernen, arbeiten, auf Brautschau gehen und (unter dem Deckmantel der Nacht) Kinder zeugen. Damit Sie ungestört siedeln können, müssen Sie sich um Ihre Bürger kümmern. Wenn Nibana, die Amazone, nichts zu futtern bekommt, wird sie schneller sauer, als Sie Schweinebraten sagen können. Und ohne ein Dach über dem Kopf sagt sie ihrem Heimatdorf bald auf Wiedersehen. Dann können Sie schauen, wer nun ihren Job übernimmt. Im Spielverlauf werden Ihre Untertanen immer anspruchsvoller. Bald sind Schlafplatz und die tägliche Ration Waldbeeren nicht mehr genug; nur mit Luxusgütern wie Seife, Schnaps oder Beerentörtchen können Sie die Sippe dann noch zusammenhalten.

Nicht immer lohnt es sich, alle Waren selbst zu produzie-



KRABBELKERLCHEN Niedlich sind sie ja nicht gerade, die insektenartigen Sajikis. Dafür sind sie bewanderte Baumeister, die ihre Häuser am liebsten aus Stein errichten.

ren. Manches bekommt man billiger bei den Nachbarstämmen oder den im wahrsten Sinne des Wortes fliegenden Händlern, die in Zeppelinen die Märkte ansteuern. Im Gegensatz zu den eigenbrötlerischen **Siedlern** tauschen **Die Völker** untereinander häufig Handelsgüter. So können Sie Holz für Eisenerz bieten, Ziegelsteine versilbern (beziehungsweise vergolden) oder Kornbündel in Würste verwandeln. Dabei folgen die Marktpreise dem Gesetz von Angebot und Nachfrage. Wenn Sie die Händler mit Beeren überschwemmen, bekommen Sie bald nur noch Almosen für die Ware.

Im Verlauf Ihrer Karriere als Stammeshäuptling haben Sie die verschiedensten Aufgaben zu bewältigen. Mal gilt es, verbündete Völker zu beschenken, mal soll Ihr Dorf auf 250 Einwohner anwachsen, mal müssen Sie die gleiche Summe Gold erwirtschaften. Was sich in der Theorie abwechslungsreich anhört, ist in der Praxis weit weniger aufregend: Egal, wie die Aufträge auch aussehen mögen, fast immer geht es eigentlich nur darum, eine große Siedlung zu errichten und fleißig Güter zu produzieren. So spielt sich einer der 21 Kampagnen-Levels wie der andere. Selbst zwischen den drei Feldzügen gibt es kaum Unterschiede. Wenn Sie etwa als Amazonen-Chefin einmal die Lager mit Beerentörtchen und Seife füllen sollen, geht es bei den Pimmons dann um Pilzschnaps. Da sich die Völker auch im Wirtschaftssystem und bei den Gebäuden kaum voneinander unterscheiden, ist nach dem ersten Feldzug ziemlich die Luft raus. Egal, für wen Sie ins Feld ziehen, in allen Kampagnen werden Sie einmal vor die Wahl gestellt: Wollen Sie weiterhin Wirtschaftslenker spielen oder stürzen Sie sich lieber in den Kampf? Je nachdem müssen Sie in den folgenden Levels Waren produzieren oder einem feindlichen Volk auf den Pelz rücken. Kriegerisch geht es im **Völker**-Land trotzdem selten zu. Solange Sie die Computergegner in Frieden lassen, greifen die Sie auch nicht an. So können Sie sich in aller Ruhe ausbreiten und den lieben Nachbarn einen guten Mann sein lassen.

> Sie können sich entscheiden: **Wollen Sie lieber mit Schwert und Schild regieren** oder Ihre Aufträge als Baumeister und cleverer Händler gewinnen?

Nur wenn das Missionsziel Eroberung lautet, müssen Sie aufrüsten. Sobald Sie eine Burg errichtet haben, klopfen fahrende Ritter an die Pforte, die gegen bare Münze ihre Dienste anbieten. Jeder Held bringt seine eigene kleine Armee mit. Mal folgen ihm eine Hand voll Bogenschützen und ein paar Schwertkämpfer, mal befehligt er Bombarden, die gegnerische Gebäude zu Klump schießen können. Da jeder Ritter ein eigenes Schlösschen als Unterschlupf verlangt, gebieten Sie also nie über gewaltige Armeen, sondern schicken meist kleine Stoßtrupps ins Feindesland. Lediglich zur Verteidigung Ihres Dörfchens können Sie ein paar Gardisten ausbilden, die dann auf der Stadtmauer patrouillieren. Entsprechend simpel ist das Kampfsystem – der Stärkere gewinnt. Einem konzentrierten Angriff hat der Computergegner meist wenig entgegenzusetzen und die Kampfmissionen sind ebenso schnell gewonnen wie die Wirtschaftsaufträge.

Technisch gibt es bei **Die Völker 2** nichts zu meckern. Vom witzigen Intro über die

SYSTEM: TEST CENTER

BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
System	Pentium II 300, 64 MB, Software	Pentium II 300, 64 MB, Riva TNT	Duron 600, 128 MB, Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB, Voodoo2	Celeron 450, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB, Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB, GeForce2
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

FLEISSIGE HANDWERKER Egal, ob sie ein Haus zimmern, die Ernte einfahren, auf einem Tretroller herumrutschen oder Beeren sammeln: Die Völker stehlen den Siedlern mit ihren unzähligen Animationen die Schau.

Aus dem **Fotoalbum einer Amazone**


Im Kindesalter ist das Leben noch unbeschwert. Die kleine Xenlinda tollt herum und wandert durch die Straßen.


Arme Xenlinda, jetzt muss sie für einige Spielminuten die Schulbank drücken, denn das Dorf braucht eine Priesterin.


Die Gebete im Tempel erfreuen die Götter. Mit himmlischer Gunst können Sie Wunder wie einen Goldregen erbitten.


Kein Zölibat für Amazonen: Xenlinda hat sich einen Ehemann geangelt. Nachwuchs ließ nicht lange auf sich warten.

schöne Landschaft und die auch noch in der höchsten Zoomstufe liebevoll detaillierten Gebäude bis hin zu den

Einige aussagekräftige Statistiken fehlen zum unbeschwerten siedeln.

putzigen Bewohnern – die Grafik ist einfach schön. Da könnten sich auch **Die Siedler** aus Mülheim noch eine Scheibe abschneiden. Allerdings hat die Schönheit ihren Preis. Wenn Sie mit Auflösungen jenseits von 1.024x768 spielen wollen, sollte ein dicker Prozessor nebst schneller Grafikkarte in Ihrem Rechner stecken. Im Gegensatz zur Optik überzeugt die Bedienung nicht auf ganzer Linie. Zwar haben die Entwickler im Vergleich zu den Vorabversionen vieles verbessert, einige Menüs sind aber noch immer unnötig verschachtelt. Zum unbeschwerten Spielgenuss fehlen außerdem ein paar aussagekräftige Statistiken: Wie viele Brote werden gebacken und wie viele gegessen? Manche Schwachstelle in der Wirtschaft erkennt man erst, wenn das Lager überquillt oder die Dorfbewohner über Hunger klagen. Aber solche Mängel stören nach einigen Missionen nicht weiter, wenn Sie voll und ganz die Stärken der **Völker** auskosten: Das schönste Städtchen zu errichten und Ihre Schützlinge bei der Arbeit zu beobachten. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
DIE VÖLKER 2

ENTWICKLER Jowood	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 350, 32 MB RAM, HD: 300 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 300 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

74

GRAFIK 80%
Im Zoom genauso hübsch wie von weitem.

SOUND 60%
Die Musik wird leider schnell langweilig.

STEUERUNG 70%
Bis auf einige Menüs gelungen.

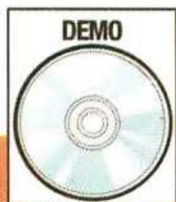
MEHRSPIELER 60%
Lange Anlaufphase, mäßig spannend.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Die Völker 2 zu spielen, heißt einfach nur siedeln. Nicht mehr und nicht weniger.

Wer sich aufmacht, **Die Siedler 4** und **Cultures** vom Aufbau-Thron zu stürzen, sollte drei Dinge mitbringen: Ein durchdachtes Wirtschaftssystem, einen hohen Wuselfaktor und spannende Missionen. Die ersten beiden Punkte erfüllt **Die Völker 2** summa cum laude: Schnell entstehen schmucke Dörfchen mit Farmen, Bäckern, Sägewerken und allem, was dazugehört. Und dank der schnuckeligen Grafik macht es einfach Spaß, die Pimmons, Sajikis und Amazonen bei der Arbeit, dem Einkaufsbummel oder der Partnersuche zu beobachten. Was den **Völkern** allerdings fehlt, sind wirklich fordernde Aufträge. Egal, ob man nun einen Haufen Gold erwirtschaften, Schnaps eintauschen oder einen bösen Fürsten vertreiben soll: Die Levels spielen sich alle gleich. Eine Kampagne lang werden Aufbaufans ihren Spaß haben, danach stürzt die Motivation ab.



Persian **Wars**



TAUSENDUNDEIN EFFEKT Die Grafik war schon vor fünf Jahren veraltet.

Okay, fangen wir mit dem Positiven an: Das Tausendundeine-Nacht-Szenario des Echtzeit-Strategiespiels **Persian Wars** ist erfrischend anders als die üblichen Science-Fiction- oder Fantasy-Settings. Statt sabbernder Aliens begegnen Sie Dschinns und stolzen Kamelreitern. Und die Installation verläuft problemlos. Damit wäre allerdings auch schon alles Gute abgehandelt, was sich über Cryos Echtzeit-Machwerk sagen lässt. Technisch ist es jedenfalls genauso hoffnungslos veraltet wie spielerisch – da helfen auch die eingestreuten Rollenspielelemente wenig. Die Missionen sind stinklangweilig, die künstliche Intelligenz verdient den Namen nicht und die Motivation zum Weiterspielen fällt schon Sekunden nach dem miesen Tutorial ins Bodenlose. Als ob das noch nicht genug wäre, nerven regelmäßig Bugs und Abstürze. Selbst eingefleischte PC-Taktiker mit einem Faible für Sindbad & Co. sollten um diesen Echtzeit-Müll tausendundeinen Umweg machen. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Akella
Anbieter .... Cryo
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 42%

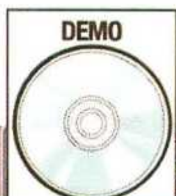
State of War



State of War verwurstet einmal mehr das bekannte **Command & Conquer**-Erfolgsprinzip: Basis aus dem Boden stampfen, Einheiten auswerfen und Gegner plätten heißt es in den 22 Levels des Science-Fiction-Kriegs gegen eine ominöse Sekte. Größter Unterschied: Die meisten Gebäude stehen nicht auf der Produktionsliste, sondern müssen in langwierigen Schlachten erobert werden – **Z** lässt grüßen. Die Technik ist genauso angegraut wie der eintönige Spielablauf. Trotz ansehnlicher Explosionen und Lichteffekte regiert in den vier Landschaftszonen Grafik-Tristesse. Wären nicht die grottige englische Sprachausgabe und zahlreiche Übersetzungsfehler (Stichwort: „All your base are belong to us!"), hätte der Spieler gar nichts zu lachen. Seien es die chaotischen Wegfindungsroutinen, der tumbe Computergegner, die einfallslosen Einheiten, die amateurhaften Zwischensequenzen oder die langweiligen Missionen: **State of War** hinkt Highlights wie **Age of Empires 2** um Lichtjahre hinterher. Bleibt als einzig positiver Punkt der Freundschaftspreis von 30 Mark, doch auch die sind in einer Budget-Version von Klassikern wie **Starcraft** oder **Alarmstufe Rot** weitaus besser angelegt. Sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Cyprom Studios
Anbieter .... Koch Media
Preis .... Ca. DM 30,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 36%



Gangsters 2



FEUERKRAFT Im Straßenkampf klären unsere Schläger Streitfragen mit der Maschinenpistole.

Harte Zeiten für Nachwuchsgangster Bane. Ein konkurrierendes Syndikat hat seinen Vater aus dem Weg geräumt, woraufhin der verwaiste Alkoholschmuggler Rache schwört und den Kampf gegen die Familie aufnimmt. In **Gangsters 2** schlüpfen Sie in Banes Maßanzug und übernehmen das Kommando über die Organisation Ihres Vaters. Alle legalen und illegalen Aktivitäten werden über die isometrische Ansicht der Stadt oder eine vereinfachte Übersichtskarte gesteuert. Um sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen, müssen Sie Gangster und Schläger anheuern und Geschäftsgebäude übernehmen, die Ihr Imperium mit Bargeld versorgen. Sie steuern die Gangster per Mausklick, demolieren Läden oder schicken Konkurrenten zu den Fischen. Neben der kruden Grafik nerven vor allem die unübersichtliche Darstellung der Städte und die unmögliche Wegfindung. So verlaufen sich die eigenen Leute oft in feindlichem Territorium und werden dort vom Gegner oder der Polizei abgeschlachtet. SASCHA GLISS

Entwickler .... Hothouse Creations
Anbieter .... Eidos
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 55%

Economic War



Eines muss man **Economic War** lassen: Die Button-Dichte wird derzeit nur von **Tropico** übertroffen. Doch während die gelungene Benutzerführung der Bananenrepublik-Simulation im komplexen Spielalltag hilft, kaschieren die Menüs bei **Economic War** nur die nicht vorhandene Spieltiefe. Als Präsidentenberater bestimmen Sie in der Wirtschaftssimulation die Geschicke Ihres Landes. Sie kümmern sich um den Aufbau von Fabriken, handeln diplomatische Verträge aus, erforschen neue Technologien und sorgen vor allem dafür, dass Ihr Chef auch weiterhin am Ruder bleibt. Leider beschränken sich Ihre Aktionsmöglichkeiten letztendlich darauf, alle paar Spieljahre ein Gebäude in die Landschaft zu setzen, hin und wieder bei eine Abstimmung Ihr Veto einzulegen und zwischendurch mit Spionen gegnerische Betriebe zu sabotieren. Größtes Manko ist der undurchsichtige Spielablauf, etwa wenn Ihr eben noch freundlicher Nachbar aus heiterem Himmel einen Raketenangriff auf Ihr Ländchen startet oder Ihre Partei dank einer zufällig verteilten „Ereigniskarte" die Wahl verliert. **Economic War** ist nicht wirklich schlecht, hält jedoch bestenfalls ein paar Stunden bei Laune. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Monte Cristo
Anbieter .... Monte Cristo
Preis .... Ca. DM 60,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 40%

Stefan Effenberg

nimm meine power und mach das spiel.







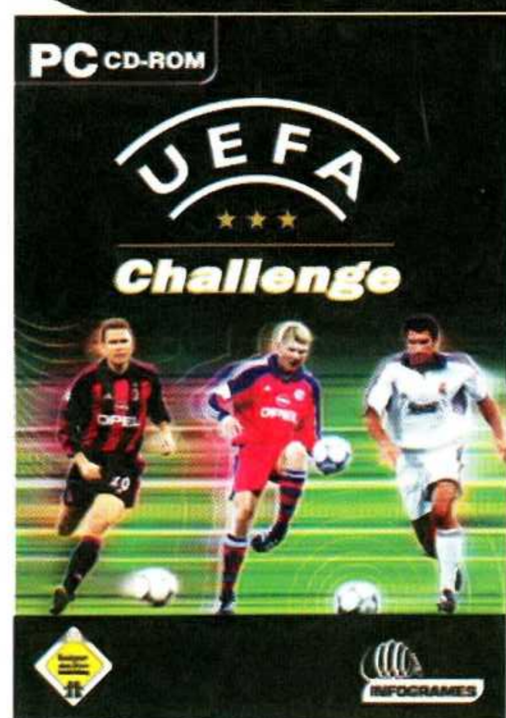
INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

Erleb mit UEFA Challenge die Emotionen der großen europäischen Wettbewerbe – als wärst du live auf dem Rasen dabei. Freu dich auf:

* die Kader der besten Vereine: Manchester United, FC Barcelona, FC Bayern München ... und ihre Stadien Old Trafford, Nou Camp, ...
* die Topstars des europäischen Fußballs – Figo, Anderson und Effenberg
* einen exklusiven Multi-Saison-Modus samt Auf- und Abstieg
* neuartige Animationen und Bewegungsabläufe, die absolut realistisch die Aktionen auf dem Rasen und den Tribünen wiedergeben

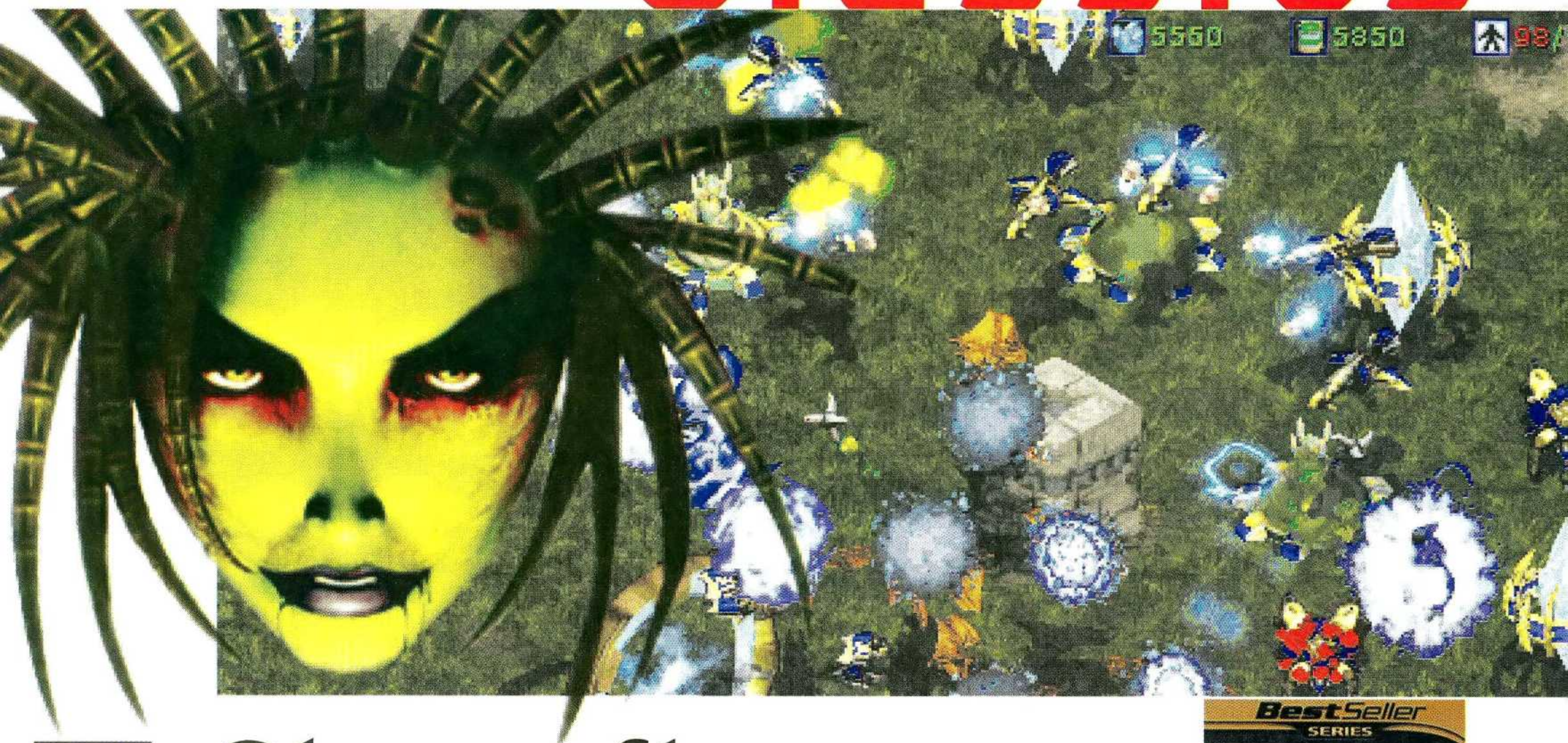




Live your talent.

© Infogrames 2001 All rights reserved. Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and playing strips, are the property of their respective owner(s). UEFA shall bear no responsibility for any unauthorised copying and/or usage of such properties by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. These trademarks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. Screenshots from the PC version. Photo credit: Thiemo Sander. www.uefachallenge.com

Classics





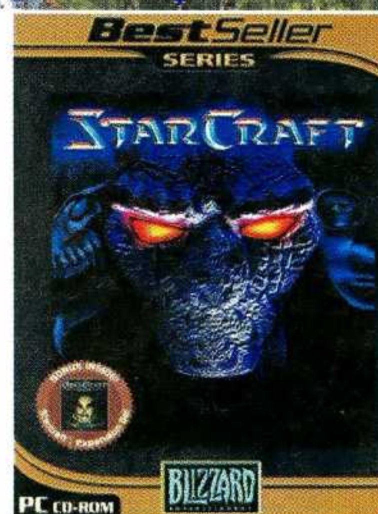
Starcraft Bestseller Series

Für Jäger und Sammler: der Strategiehammer nebst Add-on und Making-of-Special zum Schnäppchenpreis.

Nur wenige Spiele haben ihr Genre derart nachhaltig beeinflusst wie Blizzards Weltraumspektakel **Starcraft**. Sie kommandieren die Streitkräfte von drei verfeindeten Rassen (Terraner, Protoss oder Zerg) und kümmern sich um den Aufbau einer Basis und die Vernichtung Ihrer Gegner. Neben der umfangreichen Kampagne gehören die unzähligen Einheiten und perfekt ausbalancierten Missionen zu den Highlights des Klassikers. Eine weltweite Fangemeinde hält das Spiel auch drei Jahre nach Erscheinen am Leben: Auf unzähligen Seiten im Internet finden **Starcraft**-Jünger tonnenweise Einzel- und Mehrspielerkarten oder Modifikationen, die neue Elemente und Einheiten ins Spiel bringen. Ebenfalls im Set enthalten ist das offizielle Add-on **Brood War**. Das Missionspack erweitert **Starcraft** um einige potente, neue Waffen und führt in drei neuen Kampagnen die epische Geschichte der ursprünglichen Feldzüge fort. Außerdem enthält **Brood War** 100 neue Mehrspielerkarten, die teilweise auf komplett neu entworfenen Grafiksets spielen.

Zu guter Letzt befindet sich im Megapack noch eine Bonus-DVD mit **Starcraft**-Videos, Hintergrundinformationen sowie Trailern zu **Diablo 2** und **Warcraft 3**.

Anbieter .... Vivendi-Universal
Preis ....Ca. DM 45,-



Wussten Sie schon, dass ...

- ... für rund 10 Mark weniger eine abgespeckte CD-Version des **Starcraft**-Packs ohne Videos und Zusatz-Features angeboten wird?
- ... **Starcraft**-Mehrspieler-Partien in den Internet-Cafés von Südkorea mittlerweile zum anerkannten Volkssport avanciert sind?

Gut & Günstig:

JA 2: Unfinished Business



Infogrames, ca. DM 25,-

Das knüppelharte Add-on zu Sirtechs Söldnersaga ist genau das Richtige für Kommandeure, denen der preisgekrönte Vorgänger zu leicht erschien. Wie gewohnt führen Sie Ihre Mietsoldaten gegen bitterböse Feinde und blasen den Gegnern in den Rundengefechten die Lebenslichter aus.

Der Industriegigant Gold-Edition



Infogrames, ca. DM 30,-

Wirtschaftssimulation meets Aufbauspiel. Als Industriegigant errichten Sie florierende Unternehmen, produzieren Konsumgüter und schlagen sie Gewinn bringend los. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Expansion-Pack, mit dem das ursprüngliche Spiel um zahlreiche Zusatzmissionen erweitert wird.

Digitales Fernsehen und Internet in einem!



EUROPE ONLINE®
The interactive entertainment company

Sonder-angebot*
1 Jahr
Europe Online Abonnement
inklusive
1 DVB PC Karte für nur 150 €
(293,38 DM) + Versandkosten



TUNE-IN

Entdecken Sie über 190 **frei** empfangbare digitale TV- und Radio-Kanäle in den Bereichen Sport, News, Film, Travel, Musik, Fashion, Film... auf Ihrem PC!

INTERACT

Surfen Sie im Internet und schauen Sie sich gleichzeitig **ruckelfreie, interaktive Streams** in digitaler TV Qualität an. Vergessen Sie das ewige Einloggen! Mit E-lert werden Sie jetzt offline über ankommende Emails informiert.

DOWNLOAD

Highspeed Downloads via Satellit von Spielen, Filmen, MP3s oder Software mit **2 Mbit/s ohne Telefonkosten**. Sparen Sie jetzt Zeit und Geld!

Jetzt bestellen unter:

www.europeonline.com

oder rufen Sie unsere Hotline an:

01805-052 052*

* (0,24 DM/Minute, UNBEDINGT AKTIONSNUMMER PR 6080 angeben)

Was brauchen Sie zusätzlich?

- Einen multimedia-tauglichen PC
- Eine digitale Satellitenantenne (mit Universal LNB) ausgerichtet auf Astra 19,2° Ost
- Zugang zum Internet über einen Internet-Dienstleistungsanbieter (ISP)**

**Zusätzliche Kosten sind abhängig von der Wahl des ISP's





Filme
Musik
Spiele
und vieles
mehr...





EUROPE ONLINE powered by satellite

Widerrufsgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen (Datum der Bestellung) bei Europe Online, 11, rue Pierre Werner, L-6832 Betzdorf schriftlich widerrufen. * Solange der Vorrat reicht.

Lost im Web?

com!online bringt Sie back to earth ...

- **Gratis-Top-CD!** 5 Vollversionen. Brandneu: Adobes Photoshop Elements 1.0, 20 Internet Top-Tools, Bildbearbeitungsprogramme, alle aktuellen Browser u.v.m.
- **Extra: Urlaub per Mausklick:** die günstigsten Last-Minute-Reisen im Internet, die besten Online-Reisebüros.
- **Stopp den Abzockern:** So umgehen Onliner die teuren 0180-Servicenummern.
- **Software-Duell:** Die neuen Banking-Programme 'Wiso Mein Geld' und 'Quicken 2002' im Vergleich.

Jetzt NEU am Kiosk!



Voll abgehoben: www.com-online.de

Ihre Experten



THOMAS WEISS FLORIAN STANGL

Die Einsamkeit des Action-Helden

Schon Schillers Wilhelm Tell erkannte, dass der Starke am mächtigsten alleine ist, und Hollywood-Haudegen vom Schlage eines Arnold Schwarzenegger mutieren in ihren Filmen zu veritablen Ein-Mann-Armeen. Die Helden des digitalen Zeitalters allerdings setzen gewöhnlich auf Teamwork: Kaum vorstellbar, dass der in Ehren ergraute Shooter **Half-Life** sich ohne Mehrspieler-Mods wie **Counter-Strike** auch heute noch gegen die technisch erstarkte Konkurrenz durchsetzen könnte. Angesichts der steigenden Beliebtheit von Multiplayer-Ballereien fragt sich der aufmerksame Action-Spieler, warum ausgerechnet ein ambitioniertes Projekt wie **Max Payne** ohne diese spielspaßfördernde Zutat wird auskommen müssen. Das offensichtlich größte Hindernis auf dem Weg zu Netzwerk-Partien mit Max, nämlich die Zeitlupenfunktion, ist auch gleichzeitig das stärkste Argument für den Mehrspielerpart. Da dieses Feature hauptsächlich dazu dient, dem Spieler einen Vorteil gegen die computergesteuerten Schurken zu verschaffen, scheint seine Verwendung gegen „echte" Gegner fast unmöglich. Allerdings nur fast. Unser Vorschlag: Jeder Spieler erhält zu Beginn eines Matches einen begrenzten „Vorrat" an Slow-Motion-Zeit, der per Knopfdruck aktiviert werden kann und dann für alle Spieler in der unmittelbaren Umgebung des Auslösers gilt. Oder haben Sie sich noch nie gewünscht, wie Neo in Ultrazeitlupe durch die Luft zu segeln und dabei Ihre besten Freunde mit einer gezielten Salve ins digitale Nirwana zu pusten?



UNFAIRER VORTEIL Per Zeitlupenfunktion werden Sie sich durch den feindlichen Kugelhagel schlängeln können.



WENIG GESELLIG Der Action-Kracher Max Payne wird ohne Mehrspieler-Option in die Läden kommen. Wir meinen: Das muss nicht sein – und träumen schon jetzt von einem Multiplayer-Patch.

Die PC-Games-Referenzen: ACTION

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Unreal Tournament	Ego-Shooter	92	09/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Dark Project 2 – The Metal Age	Action-Adventure	91	05/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	91	12/98	Havas Interactive, ca. DM 70,-
No One Lives Forever	Ego-Shooter	91	01/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Deus Ex	Action-Adventure	89	08/00	Eidos Interactive, Ca. DM 80,-
System Shock 2	Action-Adventure	89	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	88	07/01	Codemasters, ca. DM 80,-
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	88	12/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Rayman 2 – The Great Escape	Jump & Run	88	12/99	Ubi Soft, ca. DM 80,-
B-17 Flying Fortress 2	Flugsimulation	87	01/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	87	06/01	Koch Media, ca. DM 80,-
Mechwarrior 4: Vengeance	Kampfroboter	85	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Star Trek: Voyager – Elite Force	Ego-Shooter	85	10/00	Activision, ca. DM 80,-
Tribes 2	Multiplayer-Shooter	85	05/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Drakan	Action-Adventure	84	10/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Unreal	Ego-Shooter	84	08/98	Infogrames, ca. DM 30,-
Counter-Strike 1.0	Taktik-Shooter	84	02/01	Havas Interactive, ca. DM 30,-
Outcast	Action-Adventure	84	08/99	Infogrames, ca . DM 30,-
Starlancer	Weltraum-Action	84	06/00	Microsoft, ca. DM 90,-

HIGHLIGHTS

Half-Life: Blue Shift



ICH WILL RAUS! Die Soldaten lassen sich nur mit bleihaltigen Argumenten überzeugen und sind meist in der Überzahl.



ZU SPÄT Die mutierten Wissenschaftler werfen unseren Kameraden gleich über das Geländer, eines von vielen „Scripted Events" im Spiel.

Morgens halb zehn in Black Mesa: Als Wachmann in fescher blauer Uniform kämpfen Sie **gegen Aliens und die US-Army** ums Überleben.

Für Wachoffizier Barney Calhoun hätte es ein ganz normaler Tag werden können. Dummerweise vergaßen ein paar Forscher in der physikalischen Gleichung für ihr Experiment, dass die Division durch Null halt nicht geht. Der Rest ist bekannt: Durch ein Dimensionstor besuchen sabbernde Aliens die Erde und machen alles platt, von draußen rückt die Armee an und macht alles platt, mittendrin sind Sie und plätten beide Fraktionen.

Blue Shift verknüpft wie seine Vorgänger geschickt 3D-Action mit originellen Rätseln. Da müssen Kisten an die richtige Stelle geschoben, Stromkreisläufe unterbrochen oder Löcher in die Wand gesprengt werden. Das macht Laune und ist spannend, nur die Innovationen fehlen. Gleiches gilt für die Kämpfe, wo das einzig Neue die besseren Texturen für Waffen sind. Zusätzliche Schießeisen und Gegnertypen suchen Sie vergebens, wenigstens ist das Verhalten der Widersacher genauso ausgereift wie in **Half-Life** (dt.). Das Leveldesign ist recht solide, allerdings versprüht die Grafik-Engine aufgrund ihres Alters höchstens nostalgischen Charme. Immerhin sorgen diverse Insider-Gags bei Kennern der **Half-Life**-Spiele für Schmunzeln: So fährt am Anfang Gordon Freeman im Zug an Ihnen vorbei und im Umkleideraum zieren Namen des **Gunman**-Teams die Spinde. Das tröstet aber kaum über die sehr kurze Spielzeit von drei bis fünf Stunden hinweg. GEORG VALTIN

MEINUNG
GEORG VALTIN



Half-Life: Blue-Shift ist spannend, unterhaltsam – und viel zu schnell vorbei!

Die Geschehnisse aus der Sicht eines Wachmanns nachzuspielen, ist nicht minder spannend als das Original oder das Add-on **Opposing-Force**. Der bewährte Mix aus Action und Rätseln, gewürzt mit Schockmomenten und fordernden Gegnern, funktioniert tadellos. Dumm nur, dass der Spaß zu Ende ist, wenn man sich gerade wieder richtig an die **Half-Life**-Atmosphäre gewöhnt hat und es noch nicht einmal ein Endmonster gibt. Mehr war halt nicht rauszuholen und irgendwie finde ich das Thema inzwischen auch schon ausgelutscht. Wo bleiben **Half-Life 2** und **Team Fortress 2**? Oder erleben wir demnächst die Ereignisse in Black Mesa noch aus der Sicht des Cousins vom Pizza-Lieferanten der Forschungseinrichtung? Der saß zwar zu besagter Zeit in einem Wiener Straßencafé und schlürfte eine Melange, aber mal ehrlich: Für zwei Stunden Spielspaß reicht das doch, oder?

TESTURTEIL
HALF-LIFE: BLUE SHIFT

ENTWICKLER Gearbox	**ANBIETER** Vivendi-Universal
PREIS Ca. DM 30,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HD: 268 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 268 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 32, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 32

74

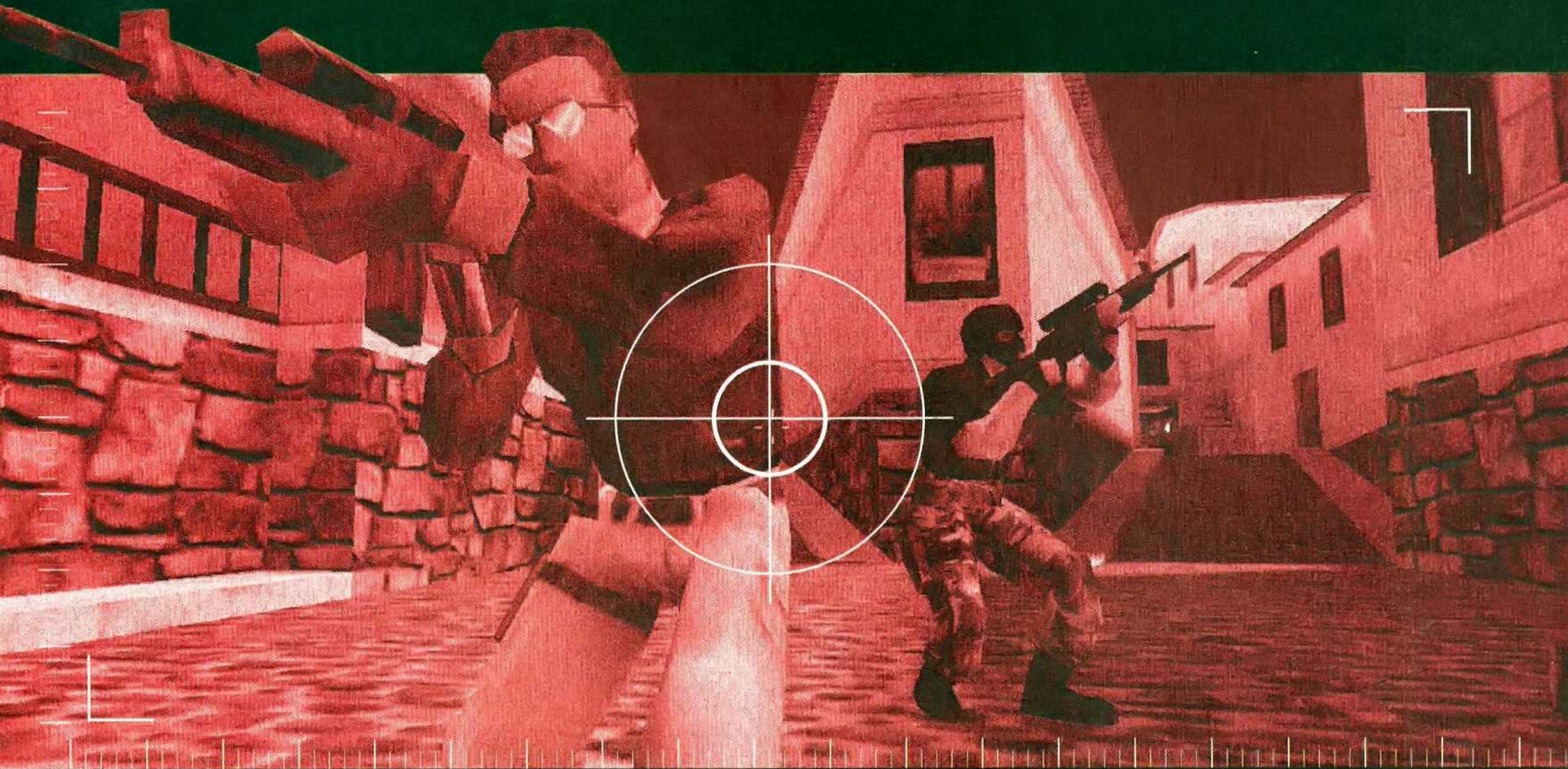
GRAFIK 60%
Die Grafik-Engine bitte ausmustern.

SOUND 80%
Effekte und Sprachausgabe passen.

STEUERUNG 80%
Einfach, konfigurierbar und solide.

MEHRSPIELER 70%
Counter-Strike macht mehr Spaß.

DEUTSCHE MEISTERSCHAFT II COUNTER-STRIKE



1.PLATZ - 20.000 DM

Preisgelder insgesamt in Höhe von 25.000,-DM sowie etliche Sachpreise

Vorrunden ab 27. Juli - 19. August 2001

Finale auf der Internationalen Funkausstellung (IFA) in Berlin

Teilnahmebedingungen und weitere Infos im Internet unter **www.netzstatt.de**

Vorrundenstandorte

01069 Dresden
Grunaer Straße 29
Tel: 0351 – 446 86 75

06108 Halle
Mansfelder Straße 3
Tel: 0345 – 2905964

12105 Berlin Mariendorf
Gersdorfstraße 42
Tel: 030 –701 76 660

40223 Düsseldorf
Brunnenstraße 32
Tel: 0211 – 336 89 61

68161 Mannheim
S 6, 11
Tel: 0621 – 401 51 46

97070 Würzburg
Sanderstraße 27
Tel: 0931 – 304 194 94

Lan-Party Inzzide III - SO15 Bunker Sektion ZZoo
vom 13. - 15. Juli 2001 www.inzzide.com

...und weitere Standorte, Info unter www.netzstatt.de

Du willst Vorrundenstandort werden?
Kontakt: info@netzstatt.de Tel: (030) 24 72 42 52

mit freundlicher Unterstützung von:







Half-Life: Counterstrike © 1998-2001 Sierra On-Line, Inc. oder Valve, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Half-Life und Counterstrike sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Valve, LLC. Alle weiteren Warenzeichen, Titel und Eigennamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. ® kennzeichnet in den USA und/oder anderen Ländern eingetragene Warenzeichen.

Design: www.werbewerk.de



The House of the Dead 2



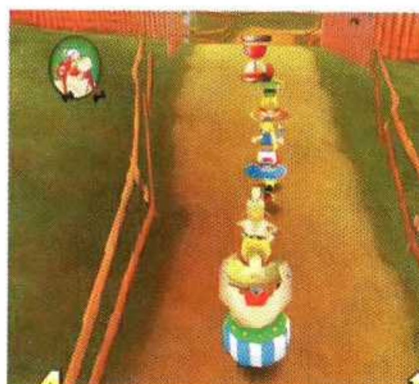
JUGENDSCHUTZ In der deutschen Version bluten Zombies in grellem Neongrün.

Geisterjagd für Schnellklicker: Im Spielhallen-Oldie **The House of the Dead 2** ballern Sie sich mit der Maus durch eine 3D-Stadt und schicken Horden von Zombies ins Jenseits. Sie bewegen sich auf festgelegten Pfaden. Durch bestimmte Aktionen – etwa das Aufschießen einer Tür – nehmen Sie rudimentären Einfluss auf Ihren Weg durch die Levels. Wie in diesem Genre üblich, erwartet Sie am Ende jedes Abschnittes ein besonders knackiger Endgegner. Segas Ballerorgie lässt sich am ehesten als **Moorhuhn**-Ableger im Breitbildformat charakterisieren. War die Grafik beim Erscheinen der Dreamcast-Version noch beeindruckend, so schneidet sie im Vergleich zu aktuellen PC-Spielen nur durchschnittlich ab. Neben der linearen Handlung und dem eintönigen Spielprinzip zählt vor allem die kurze Story zu den größten Schwächen des Spiels. Selbst untrainierte Zombie-Terminatoren werden nach wenigen Stunden den Endgegner bezwingen und sich am knappen Abspann erfreuen. SASCHA GLISS

Entwickler .... Sega
Anbieter .... Empire Interactive
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 45%

Asterix: Maximum Gaudium



Asterix, Obelix, Troubadix und Frau Methusalix streiten in 14 Disziplinen darum, wer der dollste Gallier ist. Sie schießen mit Katapulten aufeinander, hauen Wildschweine k. o., zischen als Schildträger durch Hindernisparcours, verwüsten Römerlager, rammen Löcher in Galeeren, fahren Ruderbootrennen oder fressen um die Wette. In allen Runden reichen die Pfeil- und zwei Aktionstasten für die Steuerung. Die gewählte Figur ist normalerweise aus der dritten Person zu sehen, manchmal von oben. Das ist lustig, wenn man bei geteiltem Bild zu zweit an einem Rechner spielt. Vor allem die Highscore-Listen pushen dann die Stimmung knapp eine Stunde lang. Danach stürzt das Interesse ab, weil die Sportarten zwar nach Abwechslung klingen, aber ähnlich funktionieren. Das Gewinnen ist für ein erklärtes Kinderprodukt zudem viel zu schwierig und zwischen die Duelle sind nur kurze Filmszenen mit Erzählerstimme gequetscht worden. Story mag man das beim besten Willen nicht nennen. Chance vertan. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... UDS AB
Anbieter .... Infogrames
Preis .... Ca. DM 60,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 53%

Wardoves



FEUERWERK Getroffene Aufklärungsballons verabschieden sich in riesigen Feuerbällen.

Mit **Wardoves** erreicht die Welle der **Moorhuhn**-Klons einen neuen spielerischen und moralischen Tiefstand. Ausgerechnet die blutigen Grabenkämpfe des ersten Weltkrieges suchten sich die Entwickler als Szenario für ihr Ballerspielchen aus, wobei sich am altbekannten Spielprinzip nichts geändert hat. Sie terminieren per Mausklick Brieftauben, Jagdflugzeuge und Aufklärungsballons, während Sanitätsfahrzeuge tunlichst nicht getroffen werden sollten. Nachgeladen wird ausnahmsweise nicht per Rechtsklick, stattdessen müssen Sie bei Munitionsknappheit an Fallschirmen herabsegelnde Kisten treffen, um Ihr Magazin zu füllen. Während das Spiel Kenner der **Moorhuhn**-Reihe und deren Ableger nicht mit allzu vielen Überraschungen verwirrt, dürfte historisch versierte Naturen angesichts der pseudo-dokumentarischen Zwischensequenzen das kalte Grausen packen. Hier wird der Spieler mit seinen Aufgaben vertraut gemacht, während im Hintergrund (kommentiert von einem drittklassigen Sprecher) Original-Filmschnipsel von Giftgasangriffen und Grabenkämpfen ablaufen. Geschmacklos! SASCHA GLISS

Entwickler .... Redfire
Anbieter .... CDV
Preis .... Ca. DM 30,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 6%

Sleep Walker



Lemminge wackeln stur in eine Richtung und sind auf fremde Hilfe angewiesen. Der Schlafwandler aus **Sleep Walker** ist einer von dieser Sorte, wenn auch Mensch. Sie sollen die Figur sicher durch 100 unspektakuläre Ebenen lotsen, die mit verschiedenen Fallen gespickt sind: Gruben und Feuer beispielsweise. Gespielt wird auf einer isometrischen Plattform, die Sie mit ein bisschen Mühe in Windows Paint selbst malen könnten. Wenn der Pixelknabe unaufhörlich in sein Verderben zu rennen droht, bringen Sie ihn mittels Wegweisern auf die rechte Bahn. Sind alle Richtungsschilder verbraucht und der Hilfsbedürftige hat den Levelausgang noch nicht erreicht, bleibt nur der Neustart. Übrigens sollten Sie beim Spielen Papier und Stift bereithalten. Nach jedem absolvierten Level gibt's eine wirre Buchstabenkombination als Passwort, die als Speicher-Ersatz herhalten muss. Überhaupt ist **Sleep Walker** kein Musterbeispiel aktueller Technik: Grafik und Sound scheinen aus der Steinzeit zu stammen. Tipp: Lieber einen Titel aus unseren Strategie-Classics wählen, die machen mehr Spaß als das gerade mal 20 Mark teure **Sleep Walker.** THOMAS WEISS

Entwickler .... Exelweiss
Anbieter .... Koch Media
Preis .... Ca. DM 20,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 15%



Rune - Halls of Valhalla







HART RAN Im Arena-Modus treten Gladiatoren nacheinander zum Zweikampf an.

Stell dir vor, im Netz ist Wikingerkrieg und keiner geht hin. Ein **Zusatzpaket sucht seine Zielgruppe.**

Rune drückte einem Waffen in die Hand, die sagten: Sei ein Mann, hau rein! Äxte, Schwerter, Hämmer, hübsch gebaute Levels und Gegner in Massen passten lückenlos zusammen. Man prügelte sich zu Odin vor und jubilierte, dass ein **Diablo** mit Steuerung aus der Verfolgerperspektive existierte. Den hektischen Mehrspielermodus übersahen die meisten. Wer ihn versehentlich nutzte, dachte: „Nett!", und hatte ihn bald wieder vergessen. Der Kick blieb weg. Dies vorausgeschickt, wundern wir uns gemeinsam: Die Erweiterung **Halls of Valhalla**, auch ohne Mutterprogramm lauffähig, bläht den schwachen Teil noch auf. Verschnürt wurden dafür 33 Karten, ein Sack Models und die neuen Modi „Headball" (Capture-the-Flag mit Köpfen) sowie „Arena" (Herausforderer dürfen reihum auf einen Champion los). Auch sind die Kampfbewegungen leicht geändert worden. Aber das reicht nicht: Erstens kriegen Einzelkrieger gar nix; zweitens fehlen Bots für Übungen offline; drittens gibt es im Internet viele Karten, die kein Geld kosten. Wenn Sie ganz still sind, können Sie die **Rune**-Server außerdem gähnen hören, so leer ist es da. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL
RUNE – HALLS OF VALHALLA

ENTWICKLER Human Head	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. DM 50,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 100 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 470 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 16, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 16

67

GRAFIK 80%
Die Unreal-Engine maximal aufgedreht.

SOUND 70%
Ein paar neue, stimmungsvolle Melodien.

STEUERUNG 80%
Maus und Tastatur arbeiten gut zusammen.

MEHRSPIELER 70%
Wild, für beschränkte Zeit sehr amüsant.

Pearl Harbor

Danke, Koch Media! Euer Beitrag zum **Pearl Harbor**-Hype (der übrigens mit dem Film nur das Szenario gemein hat) wird in die Spielegeschichte eingehen: als schlechteste Flugsimulation aller Zeiten. Okay, eigentlich handelt es sich bei **Pearl Harbor** eher um ein Actionspiel, in dem Sie Horden gegnerischer Flieger vom Himmel holen sollen. Doch auch als Ballerspiel ist das Programm mit dem Untertitel **Strike at Dawn** ein Reinfall. Wenn Sie nicht schon die hässliche, ruckelige Grafik abstößt, werden Sie spätestens in der ersten Mission an der schwammigen Steuerung verzweifeln, die Treffer zum Glücksspiel macht. Wenigstens geht die Munition nie aus. Etwas leichter haben Sie es im Einsatz gegen feindliche Flugzeugträger und Schlachtschiffe – die halten netterweise still. Still halten sollten auch Sie, falls Ihre Hand im Spieleladen nach der Packung von **Pearl Harbor** greift. RÜDIGER STEIDLE



DANEBEN! Selbst wenn die Bomber nur geradeaus fliegen, sind sie alles andere als leicht zu treffen.

Entwickler .... Maus Software
Anbieter .... Koch Media
Preis .... Ca. DM 70,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 8%

Commandos 2

Wer "Delta Force - Land Warrior" mochte, wird "Commandos 2" lieben...



- Hinterhalt-Strategie
- Echtzeit-Taktik
- Brandneue Engine

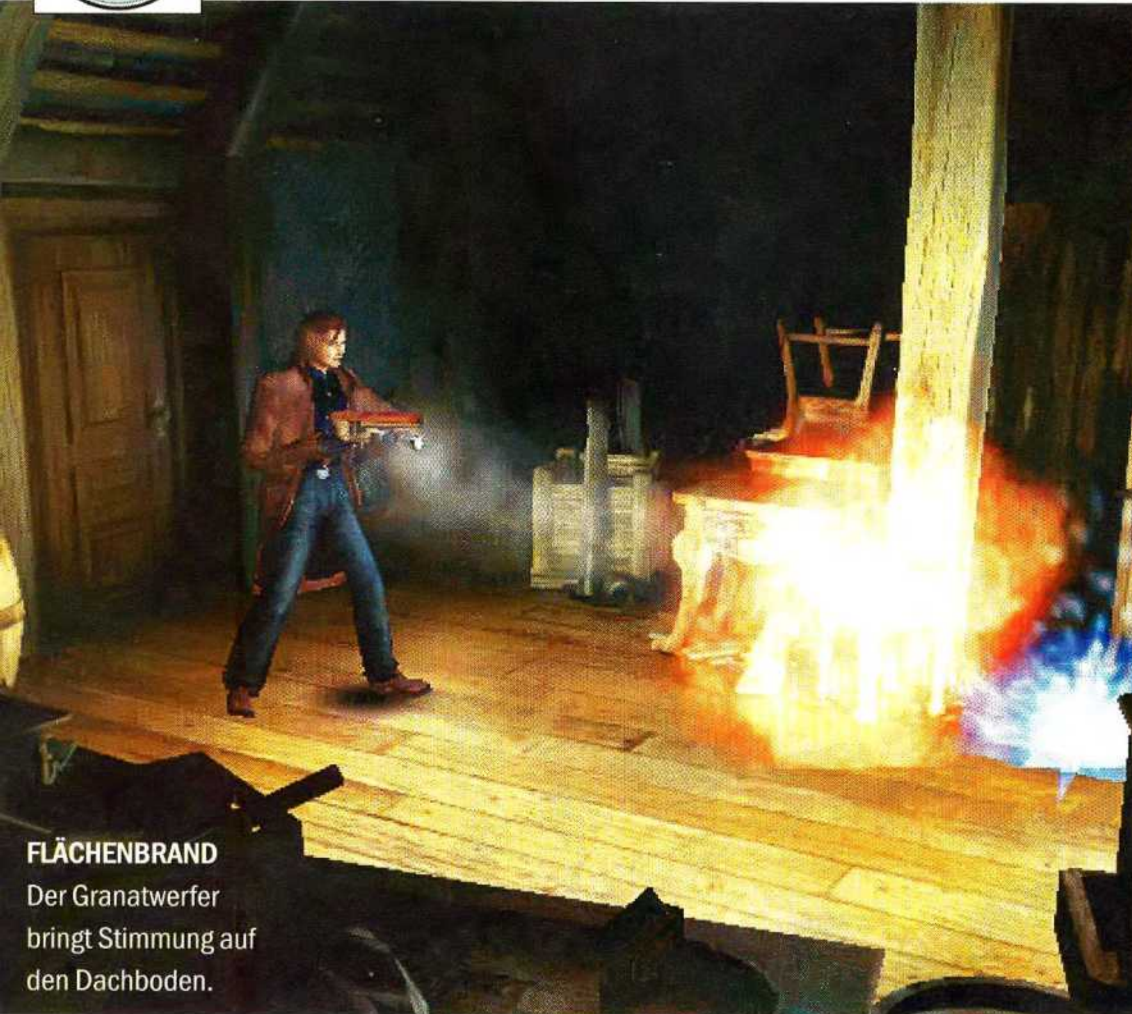
Die wohl detaillierteste und realistischste Spielumgebung aller Zeiten.

JETZT VORBESTELLEN!!!
www.game-it.com

GAME IT! ENTERTAINMENT SOFTWARE AG



Alone in the Dark 4



FLÄCHENBRAND Der Granatwerfer bringt Stimmung auf den Dachboden.



STREITHÄHNE Edward und Aline sind das klassische Action-Paar.

Alone in the Dark will, dass Sie Angst haben. Dass Sie unter Ihrem Bett Mörder wähnen, hinter dem Vorhang Vampire sehen.

Edward Carnby läuft durch die Bibliothek einer alten Villa. Ein Freund wurde hier ermordet. Seine Taschenlampe spendet karges Licht, den Raketenwerfer hält er schussbereit. Als er aus Buchrücken im Regal ein okkultes Zeichen geordnet hat, flattert ein Flugmonster herein. Es kräht lauthals, kriegt ein Geschoss zwischen die Kiefer und gibt Ruhe. Carnby kehrt zurück in die Eingangshalle. Wenig später blitzt es blau, ein Dimensionstor öffnet sich und verformte Kreaturen mit riesigen Klauen krabbeln heraus. Zombies, Spinnen oder Wasserungeheuer bevölkern jede Ecke des Hauses. **Alone in the Dark 4** schockt atemlos und direkt wie ein Splatterfilm. Subtile Gruselszenen wie der Walzertanz der Halbtoten im ersten Teil fehlen und der altmodische Titeldetektiv ist zum hippen Haar-Gel-Geisterjäger geworden. Gesteuert wird er noch immer aus wechselnden Blickwinkeln über die Tastatur. Für die Kämpfe sammelt er Gewehre, erfundene Energiewaffen und Arztkoffer. Für einfallsreiche Rätsel sucht er in Schränken, unter Dielen, auf Tonbändern und in Bildern nach Hinweisen. Oft fahndet er auch – weniger kreativ – nach der passenden Tür zu einem Schlüssel. Gleichzeitig wandert eine Kollegin, Aline Cedric, durch andere Räume. Sie besitzt am Anfang keine Waffen, deshalb muss sie vorsichtiger sein. Durch die Figurenwahl verdoppelt sich der Spielumfang. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL ALONE IN THE DARK 4

ENTWICKLER Darkworks	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 478 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 478 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

77

GRAFIK 70%
Wie ausgewaschene Jeans – irgendwie gut.

SOUND 70%
Es gibt einfallsreichere Soundtracks.

STEUERUNG 60%
1:1 von der PlayStation zum PC: Geht so.

MEHRSPIELER –%
Keine Wertung möglich.

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Dieser Horror ist cool – mir liegt altmodisches Kribbeln unter der Haut mehr.

Alone in the Dark 4 ist modern: Die Helden sind hübsch und gut gekleidet, ihre Sprüche klingen abgeklärt, gegen Monster schießen sie Großkaliber leer. So protzen sonst nur **Resident Evil 3** oder **Dino Crisis** mit Effekten. Ich mochte den alten Carnby mit seinem Bierbauch und seinen knittrigen Klamotten lieber. Als in Teil 1 der Werwolf von außen gegen das Fenster und dann nach innen sprang, weil ich den Schrank nicht rechtzeitig davor geschoben hatte, lief mir der Schweiß. Heute sprießen die Viecher aus dem Boden wie Unkraut, aber mich berührt es wenig – davon abgesehen, dass mir manche Kämpfe zu schwer werden und ich danke, dass die begrenzten Speichermöglichkeiten reichen. Als Action-Schocker funktioniert es. Die Grafik ist zwar nicht fehlerlos, wirkt im verwaschenen Pastell-Look aber passend. Und mehrstufige Rätsel fordern die Cleverness wie lange in keinem Adventure mehr.

Diablo II Expansion Set – Lord of Destruction

Titel des Monats DM 59,99*

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

www.game-it.com

Titel	Preis
Far Gate	79,99 DM
Max Payne*	89,99 DM
Empereor - Schlacht um Dune	84,99 DM
House of Dead 2	79,99 DM
Half Life Blueshift	34,99 DM
Rune Gold Pack*	69,99 DM
Die Völker 2	84,99 DM
Legends of Might & Magic	84,99 DM

GEHEIMTIPP

Microsoft Train Simulator

109,99 DM

PC CD · PlayStation · PS2 · Dreamcast · Nintendo 64 · DVD

GAME ON! 5/2001

Bewertung: 1,5

Fazit: "Wer hier nicht sofort fündig wird, ist selber schuld."

Game it! ciao!.com DER BESTE GAMESHOP 2001

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PREISKNALLER

Adada	29,99
Age of Empire 2	
- Mission - Khan	19,99
- Missionen und Kampagne	24,99
Preisknaller 9,99	
Alone in the Dark 3	9,99
Baldurs Gate	
- Tales of the Sword Coast	9,99
Balls of Steel	9,99
Battle Zone	9,99
Big Brother 2	9,99
Big Brother - The Game	9,99
Biing 2 kD.	9,99
Bioforge US	9,99
Demon World 1	9,99
Descent 3 - Mercenaries	9,99
Emergency - Fighters for Life DVD Box	9,99
Stephen King: F13 Ltd. Ed.	9,99
Game Gallery 1	9,99
Ground Control: Dark Conspiracy	9,99
Interstate 82	9,99
Jagged Alliance Teil 2	9,99
Käfer total Sp	9,99
Little Big Adventure	9,99
Need for Speed 2	9,99
Pinball Big Race USA	9,99
RTL Euro League Soccer	9,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Siege of Avalon	9,99
Silver SP	9,99
Sim Park	9,99
Sim City Classic	9,99
Sim Farm	9,99
Sim Life	9,99
Syndicate Wars US	9,99
Theme Park Green Pepper	9,99
Tonic Trouble	9,99
Zork - Grand Inquisitor	9,99
Age of Empire - Gold incl. Exp.Rom	24,99
Alpha Centauri	19,99
Alpha Centauri - Alien Crossfire	24,99
Ancient Conquest	19,99
Anno 1602 Sp	29,99
Anstoß 2 Gold	19,99
Armored Fist 2 Classic	29,99
Armored Fist 3	29,99
Asterix und Obelix gegen Caesar	29,99
Atlantis Classic dt.	14,99
Autobahn Raser 1	14,99
Autobahn Raser 2	19,99
Baldurs Gate	19,99
Battle Isle Platinum Edition	14,99
Battle Isle 4. Der Andosia Konflikt	29,99
Battle Zone 2	19,99
Biathlon 2001*	34,99
Big 12 Jägerpack	34,99
Biowars	24,99
Bundesliga Stars 2000 Classic	24,99
Colin McRae Rally Classic	29,99
Colonization	9,99
Comanche Gold Classic	29,99
Command & Conquer	
- Alarmstufe Rot CLASSIC	24,99
Command & Conquer 1 Megabox	29,99
Command & Conquer 3 eV	29,99
Creatures Playground	34,99
Creatures 3	19,99
Croc	14,99
Cultures Add-On	
- Rache des Regengottes	29,99
Dark Reign 2	19,99
Darkstone Classic kd	29,99
Delta Force dA	29,99
Delta Force 2 dA	29,99
Demon World 2	29,99
Der Patrizier	19,99
Descent 3	19,99
Devil Inside	14,99
Diablo Special edA.	34,99
Diablo 2 - Der Wanderer ADD-ON	24,99
Die by the Sword	19,99
Die Sims - Mission - Das volle Leben	29,99
Die Sims - Party ohne Ende	34,99
Dragonfire	29,99
Driver SP	29,99
Dune 2000 Classic	29,99
Dungeon Keeper 2 Classic	24,99
Enemy engaged Comanche vs. Hokum	29,99
Europa Universalis	29,99
Evil Islands	24,99
Faust	29,99
Fleet Command Classic	29,99
Freespace Battlepack	19,99
Freespace 1+2	19,99
Future Cop LAPD	14,99
Preisknaller 7,99	
Blown Away	7,99
Creature Shock -Sold Out	7,99
Dethkartz	7,99
Dungeon Master 2	7,99
Earth 2150	7,99
Gallillionaire	7,99
Goal White Label	7,99
Gorky 17	7,99
Player Manager 2 Sold Out e.dA	7,99
Ran Trainer 3 (SAT 1)	7,99
Septerra Core EV	7,99
Space Ranger	7,99
Tiny Tiger	7,99
Watch it!	7,99
Gabriel Knight 3 Gold	34,99
Gabriel Knight Anthology dt.	34,99
Game Gallery Millenium Ed.	19,99
Game Maker 2000 Hammerpreis	29,99
Gamers Choice	19,99
Gold Strategie Games CD-Rom	29,99
Grand Prix 3 EV	24,99
Half Life Blue Shift*	34,99
Half Life Blue Shift edA*	34,99
Half Life Counterstrike US	24,99
Heart of Darkness SP	24,99
Hellboy	29,99
Hot Chix n'Gear Stix	24,99
Imperium der Ameisen	24,99
Imperium Galactica 2	24,99
Incoming	19,99
Indiana Jones Collection Teil 3-5	29,99
Indiana Jones 5	19,99
Industriegigant Gold SP	24,99
Jagged Alliance 2.5	
- Unfinished Business	29,99
Jedi Knight	19,99
Kiss Psycho Circus DV	19,99
Legende des Propheten u. d. Mörders	29,99
Leisure Suit Larry Collection 2001	34,99
Longest Journey	34,99
Lucas Arts 10 Adventures dA	34,99
MahJong Master 3	19,99
MahJongg Master 2	19,99
Max Mole 2	24,99
Midtown Madness (Microsoft)	24,99
Might & Magic 8 Best Off Classic	29,99
Monkey Island Collection 1-3	29,99
Monkey Island 3	19,99
Moon Project	14,99
MTV Skateboarding CLASSIC	29,99
Music 2000 Classic	19,99
Preisknaller 5,99	
Abomination	5,99
Fifa Soccer Manager	5,99
Galador - Der Fluch des Prinzen	5,99
Powerslide	5,99
UEFA Champions League 98/99	5,99
NBA Live 2000 Classic	24,99
NBA 99	14,99
Need for Speed 4 Brennender Asph.	29,99
NHL 2000 Classic	24,99
Nocturne	19,99
NOX Classic	29,99
Nuclear Strike	14,99
Outlaws CD ROM kd	24,99
Outlive	29,99
Pandemonium 2	14,99
Panzer Commander AK	19,99
Peacemaker	34,99
Pharao	24,99
Pilgrim	29,99
Pinball Thrillride (3D Ultra)	34,99
Planescape Torment	29,99
Play the Games - Volume 1 dt.	34,99
Police Quest Swat 3	24,99
Poseidon - Herrscher von Atlantis*	34,99
Pro Pinball: Big Race USA dt.	24,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	24,99
Rainbow Six - Gold Pack	34,99
Rainbow Six: Urban Operations	34,99
Rebel Assault 2	19,99
Renegade Racing	19,99
Rent a Hero	19,99
Resident Evil dt.	24,99
Roller Coaster Tycoon	
- Loopy Landscapes	34,99
RTL Alarm für Cobra 11 CLASSIC	34,99
Ruhm und Reichtum	29,99
SAGA - Vikings	14,99
Sanitarium	19,99
Sheep	29,99
Shogun - Total War - Mongol Invasion*	24,99
Sid Meiers Gettysburg	14,99
Siedler 3 + Geheimnis der Amazonen	19,99
Siege Of Avalon 2	29,99
Siege of Avalon 3	29,99
Siege of Avalon 4	29,99
Sim City 3000 Classic	29,99
Soulbringer Best of Infogrames	29,99
Star Trek: Der Aufstand	14,99
Star Wars - Dunkle Bedrohung	19,99
Star Wars: Racer Classic	29,99
Starcraft + Broodwar Budget	24,99
Starcraft + Broodwar + DVD	34,99
Starsiege Universe	
- (Starsiege+Tribes)	34,99
Sternenfahrer von Catan	24,99
Submarine Titans	29,99
Superbikes 2000 Classic	24,99
Supreme Snowboarding Sp	24,99
System Shock 2 Classic	24,99
Tachyon edA	19,99
Taxi Driver	19,99
Thandor	24,99
The Creed	24,99
The Dig	19,99
Theme Park World CLASSIC	29,99
Tom Clancy SSN	14,99
Traitors Gate	29,99
Trophy Bass 4	19,99
Trophy Hunting 2	19,99
Tunguska - Legend of Faith	24,99
Preisknaller ab 1,99	
Conflict Freespace	
- Add On Silent Threat	4,99
Dark Omen (Warhammer)	4,99
Die By the Sword Add On	4,99
Earth Siege 2 CD	3,99
Excessive Speed	4,99
KKND Classic	4,99
Pod: Planet of Death	1,99
Ran Pinball Soccer	4,99
Tennis Manager	4,99
TopWare Gold 4 Anwendungen	1,99
TopWare Gold 5 -Anwender-	3,99
Total Air War	4,99
Wargasm	4,99
Ultima Online Renaissance	29,99
Ultima Online - Third Dawn	24,99
Unreal Tournament edA. Sp	24,99
Verkehrsgigant Best of JoWood	29,99
Vermeer	19,99
Völker GOLD SP	29,99
Wardoves	19,99
Warzone 2100	19,99
Werner - 100% Schwarzarbeit	29,99
Wheel of Time SP	29,99
Worms 2	24,99
X Beyond the Frontier CLASSIC	29,99
X - Wing Alliance AK	19,99
X-Beyond the Frontier - X-Tension	34,99
X-Wing + Mission Disk	19,99
24 Stunden von Le mans Sp	24,99

PC CD-ROM

Adlertag - Die Luftschlacht um England	74,99
Adventure Pinball Forgotten Island	59,99
Age of Empire 2 - The Conquerors	54,99
Age of Empires Collector Edition	74,99
Aikens Artifact	74,99
Airfix Dogfighter	44,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4	89,99
America - No Peace beyond the line	69,99
Anachronox*	79,99
Anno 1503 - Aufbruch i. e. neue Welt*	89,99
Anno 1602 - Königsedition	54,99
Anstoss Action	69,99
Anstoss 3	59,99
Aquanox*	79,99
Arabian Nights*	79,99
Arcanum*	89,99
Art of Magic	84,99
Asherons Call dA	69,99
Autobahn Raser 3	59,99
Baldurs Gate 2	79,99
Baldurs Gate 2 Thron des Bhaals	49,99
Baldurs Gate 2 + Thron des Bhaals	84,99
Beyond Pearl Harbor: Pacific Warriors US	54,99
Black & White	89,99
Blair Witch Project Vol. 3	44,99
Bleem! CD	49,99
Bleifuss Offroad	74,99
Bundesliga Manager X	89,99
Bundesliga Stars 2001	79,99
B17 Flying Fortress 2	69,99
Car Tycoon*	79,99
Casanova*	74,99
Chessmaster 8000	54,99
Civilisation Call to Power 2 DV	49,99
Clive Barkers Undying edA	69,99
Colin McRae Rally 2	49,99
Combat Flight Simulator 2.0	89,99
C & C Renegade PC*	79,99
C & C 2 Megabox	54,99
C & C 3 Megabox	74,99
C & C Alarmstufe Rot 2 dt	74,99
Commandos 2*	84,99
Conflict Zone (Peacemakers)	79,99
Cossacks	79,99
Crimson Skies	89,99
Croc 2	44,99
Cultures - Entdeckung Vinlands	49,99
Cultures - inkl. Add-On	59,99
Das Geheimnis der Druiden	79,99
Das Geheimnis von Alamut	79,99
Das Milliardenquiz	44,99
Dave Mirra Freestyle BMX	59,99
Delta Force 3 Land Warrior edA	49,99
Der Clou 2	74,99
Der Industriegigant 2	89,99
Der Weg nach El Dorado	44,99
Descent - Venture Pack	49,99
Desperados	89,99
Deus Ex DA uncut	74,99
Diablo 2 Add-On: Lords of Destruction*	59,99
Diablo 2 incl. Lords of Destruction*	89,99
Die Sims	74,99
Dino Crisis	79,99
Divine Divinity*	89,99
Dracula 1 + 2	69,99
Dragon Riders	84,99
Dragon Stories	44,99
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	69,99
Edge of Chaos (I-War 2)	74,99
Egypt 2	69,99
Emperor - Schlacht um Dune	84,99
Escape from Alcatraz*	89,99
Etherlords	79,99
Euro Tour Cycling	59,99
Eurofighter Typhoon	69,99
Europa Raser	59,99
Everquest - Ruins of Kunark	49,99
Evil Dead	74,99
Evil Twin*	84,99
Excalibug	79,99
Falcon 4.0 kD. Win95	54,99
Fallout Apocalypse	49,99
Fallout Tactics	79,99
Far Gate*	79,99
Fifa 2001	84,99
Final Curse	69,99
Fly 2K	79,99
Fritz 6.0	79,99
Frontschweine	44,99
Fussball Manager - Bundesliga 2001	44,99
F1 Championship Season 2000	89,99
F1 Official Team Manager	89,99
F1 Racing Championship	79,99
Game Programming Starter Kit 4.0	79,99
Gangsters 2	79,99
Genesys	69,99
Giants	74,99
Gilde*	89,99
Gorasul: Lost Souls*	74,99
Gothic	74,99
Ground Control Anthology	44,99
Gunship III dt.	69,99
Half Life Generation v 2	44,99
Heroes Chronicles	
- Clash of the Dragons	44,99
- Conquest of the Under.	44,99
- Master of the Elements	44,99
- Warlords o. Wasteland	44,99
- The Final Chapter	49,99
Heroes of M & M Trilogy	84,99
Heroes of M & M 3	
- Double Pack	84,99
- Shadow of death KD	74,99
Homeworld Universe	54,99
Hostile Waters	79,99
House of Dead 2	79,99
Icewind Dale Herz des Winters ADDON	44,99
Icewind Dale + Herz des Winters	79,99
Insane	74,99
Star Wars - Jedi Knights + Mission edA	44,99
John Madden NFL 2001 edA	79,99
Kicker 2	69,99
King of the Road	84,99
König Artus 1+2	59,99
Legends of Might & Magic	84,99
Lego Insel 2	74,99
Links LS 2001	89,99
Mafia*	79,99
Max Payne*	89,99
MDK 2 Snipers Edition	49,99
Mech Commander 2 US*	149,99
Mechwarrior 4	89,99
Mercedes Benz Truck Racing Classic	44,99
Merchant Prince 2	69,99
Midtown Madness 2	74,99
Monkey Island 4 - Flucht von...	89,99
Monopoly Tycoon*	69,99
Motocross Madness 2	69,99
Myst 3 - Exile*	79,99
Nascar Racing 4	49,99
NBA Live 2001	89,99
Necronomicon	64,99
Need for Speed Motor City*	74,99
Need for Speed: Porsche	79,99
NHL 2001	79,99
No One Lives Forever	79,99
Normandy WW2 US	49,99
Offroad	69,99
Oil Tycoon	79,99
Oni	74,99
Operation Flashpoint*	79,99
Original War	79,99
Patrizier 2	89,99
Pearl Harbor*	64,99
Persian Wars	59,99
Pharao Gold	69,99
Pizza Connection 2	74,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Play the Games Vol. 3	64,99
Pro Pinball Coll. (Maximum Pinball)	44,99
Pro Rallye 2001	79,99
Project Eden*	84,99
Project IGI	79,99
Rainbow Six Rogue Spear Plat. Pack	64,99
Rainbow Six - Covert Ops	59,99
Rainbow Six - Rogue Spear	44,99
RAZER Mouse Boomslang 1000	149,99
RAZER Mouse Boomslang 2000	199,99
The Real Never Ending Story*	74,99
Red Faction*	79,99
Revenge of Arcade edA	64,99
Rim - Battle Planets	69,99
Roland Garros 2001	69,99
Roller Coaster Tycoon	59,99
Rugby 2001 EV	79,99
Runaway	84,99
Rune Gold Pack	69,99
Rune Add-On: Halls of Valhalla	49,99
Sacrifice Special Edition	79,99
Schizm	84,99
Serious Sam	49,99
Severance: Blade of Darkness	74,99
Shogun	69,99
Siedler 4	74,99
Silent Hunter 2*	69,99
Sim City 3000 Deutsche Ed.	69,99
Sim Coaster US-Version	109,99
Simon the Sorcerer 3*	69,99
Software Tycoon	79,99
Squad Leader	69,99
Star Trek Voyager Elite Force Add-On	44,99
Star Trek: Away Team	79,99
Star Trek: Creator Warp 2	54,99
Star Trek: New Worlds	64,99
Star Trek: Star Fleet Command	64,99
Star Trek: The Fallen dt	74,99
Star Trek: Voyager Elite Force	59,99
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	84,99
Star Wars -Force Commander	69,99
Starfleet Command 2	69,99
Starship Troopers dt.*	64,99
Startopia - Die Raumstation*	79,99
STCC Touring Car Championship	79,99
Sudden Strike Add-On Total War	49,99
Sudden Strike CD	79,99
Sudden Strike forever (off. Add On)	54,99
Summoner Kd oder EV je	69,99
Superbike 2001	79,99
Techno Mage	89,99
Theme Park Manager	49,99
Three Kingdoms	79,99
Tiger Woods PGA Tour 2001 EV	79,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99
Totally Unreal Special Edition	44,99
Train Simulator (Microsoft)	109,99
Tribes 2	64,99
Triple Play Baseball	74,99
Tropico	69,99
UEFA Challenge	64,99
Ultima Online Gametime Code	69,99
Ultima World Edition	69,99
Vampire: Die Maskerade KD	49,99
Völker 2	84,99
Völker 2 Add-On	99,99
Wall Street Trader 2001	49,99
Wer wird Millionär?	59,99
Wer wird Millionär? Junior	69,99
Wiggles*	99,99
Wizards & Warriors edA	64,99
World Championship Snooker	79,99
Worms World Party	54,99
X-Com Enforcer US*	99,99
X-Plane	89,99
You don't know Jack 3 - Abwärts	79,99
Z2 Steel Soldiers KD oder EV je	79,99

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert +++

Unsere Bestelladresse für Deutschland

- Telefon: 0831 / 57 51 57
  01805-GAME IT [01805-4263 48]
- Telefax:: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: Bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 99,00 DM Warenwert
- Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch
- Versandkosten bei Nachnahme: 3,99 DM (zzgl. 7,00 DM Nachnahmegebühr der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 5,99 DM
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Unsere Bestelladresse für Österreich

- Game it! AG - A-6691 Jungholz
- Tel. 05676/8372
- Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr,
Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

Shops:

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

26122 Oldenburg
Game Shop
Staulinie 16 - 17 - 0441/12622

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
Magic Media
Blumenstraße 17

87600 Kaufbeuren
Game it! Kaufbeuren
Ledergasse 3 - 08341/971269

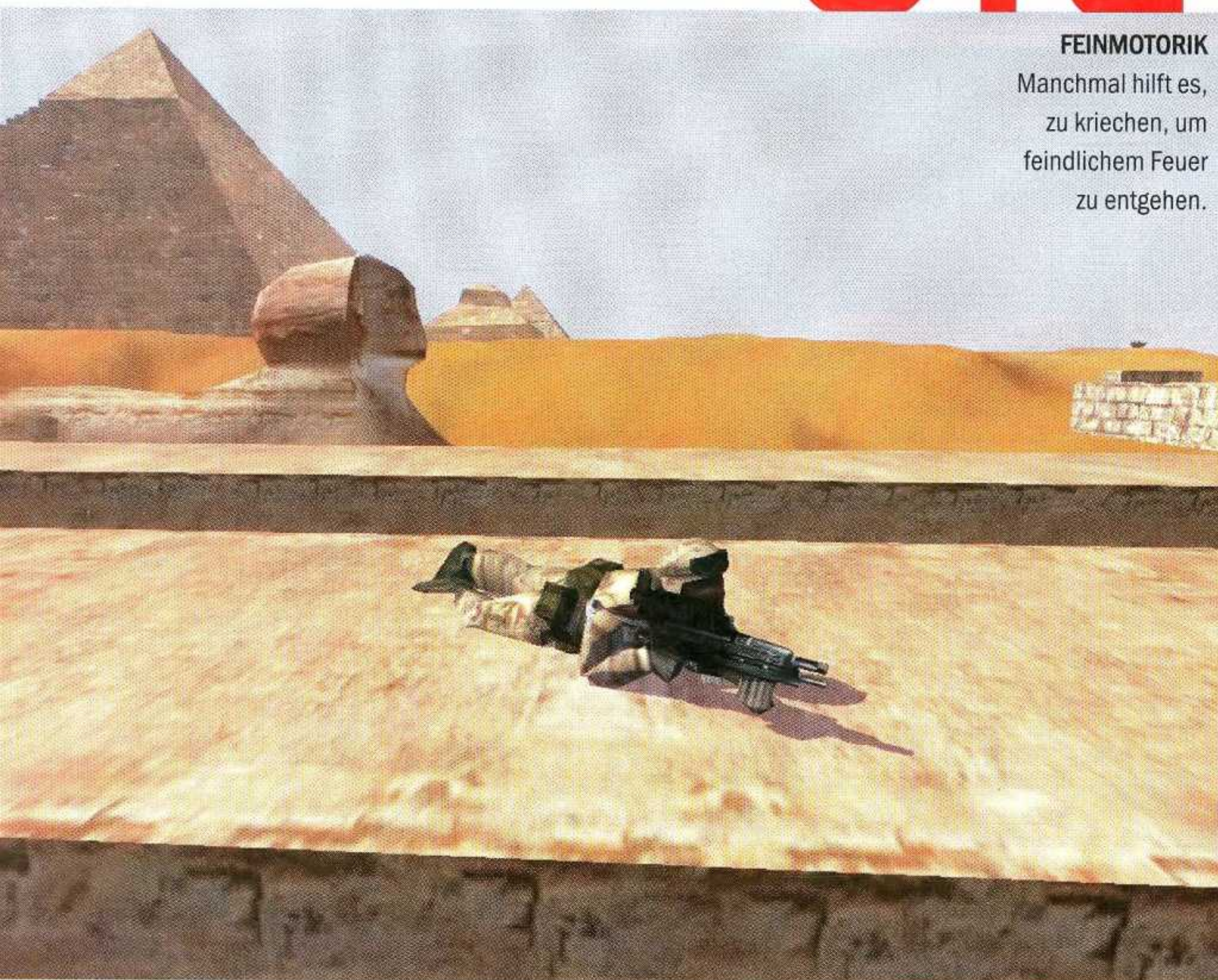
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08341/971269

88131 Lindau
3Plus
Rickenbacherstr. 73 - 08382 / 9676-0

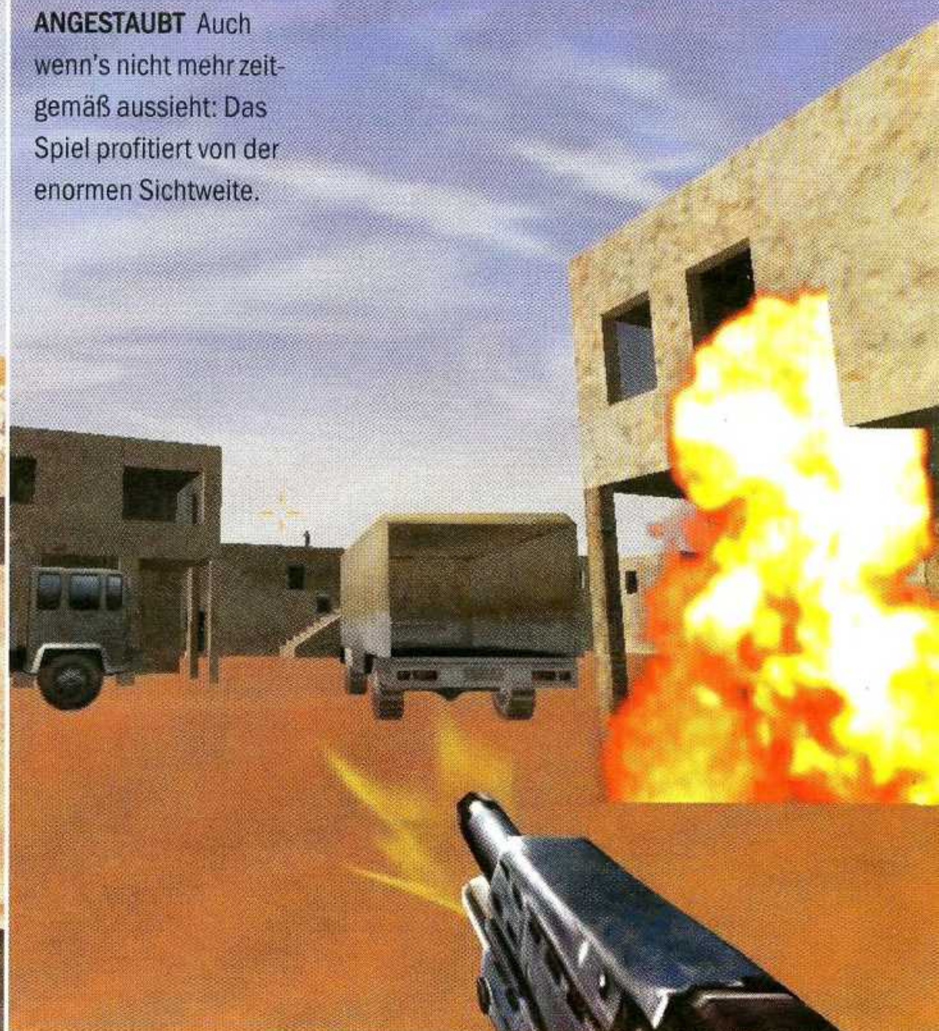
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

Classics



FEINMOTORIK Manchmal hilft es, zu kriechen, um feindlichem Feuer zu entgehen.



ANGESTAUBT Auch wenn's nicht mehr zeitgemäß aussieht: Das Spiel profitiert von der enormen Sichtweite.



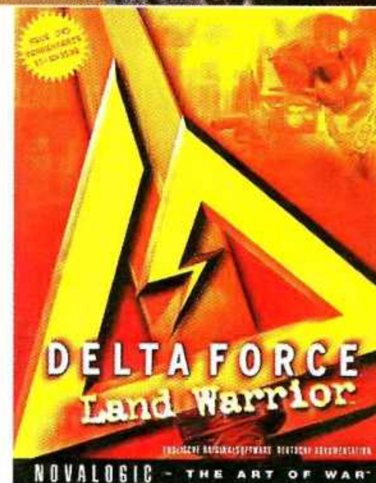
Delta Force: Land Warrior

Delta Force schaut aus wie ein Taktik-Shooter, aber der Eindruck täuscht: Einfaches Drauflos-Schießen bringt Sie ans Ziel.

Wenn Ihnen Bezeichnungen wie PSG-1, AT-4, Steyr Aug oder AK-47 nichts sagen, wird **Delta Force** Sie aufklären: Da gibt es Raketenwerfer, Scharfschützengewehre, Maschinenpistolen – und alle sind sie ihrem echten Gegenstück nachempfunden. Das eigentliche Spiel ist erstaunlich actionbetont: Selten müssen Sie Einsätze planen, **Delta Force** spielt sich vielmehr wie ein typischer Ego-Shooter und steht dabei im leichten Kontrast zum aktuellen und taktischen **Operation Flashpoint**. Vor jeder Mission wählen Sie aus einem Pool von fünf Soldaten mit unterschiedlichen Fähigkeiten: Der eine ist Spezialist im Messerwerfen, der andere schwimmt wie ein Fisch.

Die ungewöhnliche Grafik sticht zuerst ins Auge. Wegen der Voxel-Engine müssen detaillierte Texturen einer monotonen Umgebung weichen. Der Vorteil: die hohe Sichtweite. Die hilft bei den Einsätzen gegen maskierte Terroristen in weitläufigen Außenwelten wie Wüsten, Grünflächen oder Schneelandschaften. Unterschiedliche Missionsziele wie das Befreien von Geiseln oder das Entschärfen von Bomben unter Zeitdruck können nicht darüber hinwegtäuschen: Hinter dem Titel verbirgt sich nur ein simples, wenngleich sehr spaßiges Action-Spiel.

Entwickler .... Electronic Arts
Erscheint........................ Ca. DM 50,-

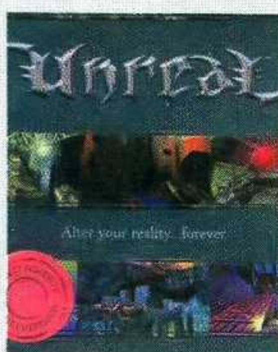


Wussten Sie schon, dass ...

- die Existenz einer echten Delta-Force-Spezialeinheit bislang noch nicht bewiesen werden konnte?
- in der deutschen Version weiße Rauchwolken statt Blut auftauchen und sämtliche Schreie entfernt wurden?
- der Mehrspielermodus eine große Fangemeinde hat?

Gut & Günstig:

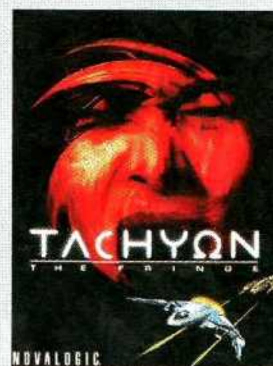
Unreal



Novilas, ca. DM 10,-

Seinerzeit schrieb **Unreal** Computerspielgeschichte. Der edle Shooter sollte deswegen in keiner gut sortierten Action-Sammlung fehlen: Auf intelligente Aliens im grafisch schicken Umfeld schießen Sie schon für zehn Mark. Leider muss als Verpackung eine einfache CD-Hülle im hässlichen Grünton herhalten.

Tachyon: The Fringe



Electronic Arts, ca. DM 20,-

Der Weltraum, unendliche Weiten – und nichtlineare Missionen, die Sie als Held und Freibeuter Jake Logan bestreiten. Vom Erlös rüsten Sie Ihren Raumer mit Waffen und Schilden auf und stellen sich immer gefährlicheren Aufträgen. Multiplayer gibt's auch. Bei dem Preis gilt: Zugreifen und Spaß haben!

Zukunft@IFA

Entertainment Welten auf der IFA 2001.

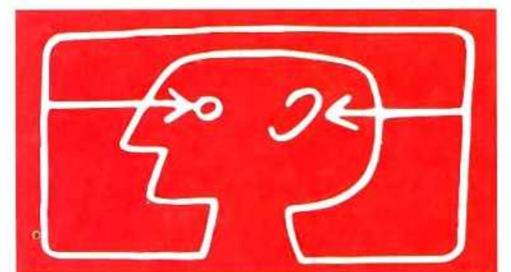
→ 25. August – 02. September 2001

Messegelände Berlin | 10.00 – 18.00 Uhr

Ab 16.07.
Online spielen und gewinnen!
www.mission4c.de

→ www.ifa-berlin.de

Internationale Funkausstellung



Your world of consumer electronics

Veranstalter:



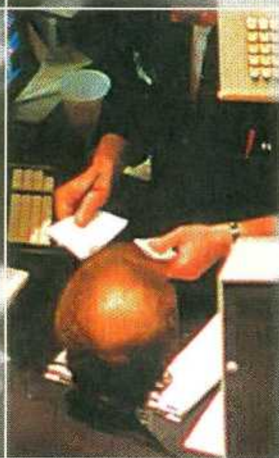
Organisation:



Messe Berlin









Schluss mit Herumrätseln!



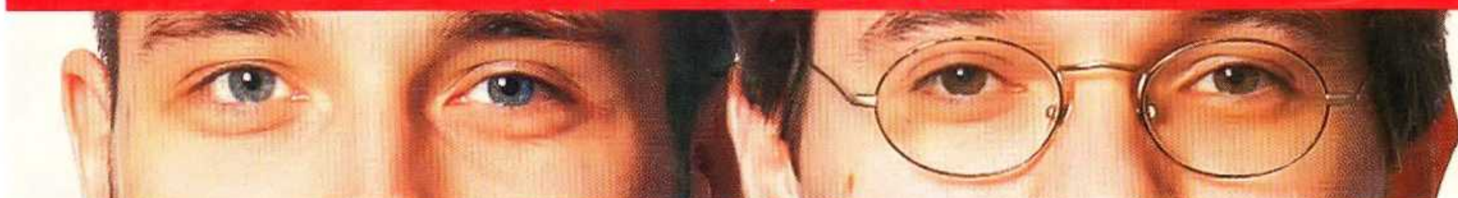
Heißer Insidertipp:

Das neue PC-Games-Sonderheft Tipps & Tricks mit Vollversion, Cheats und Patches auf zwei CDs.

180 Seiten prall gefüllt mit aktuellen Tipps & Tricks zu allen wichtigen Spielen der letzten Monate.

Ab sofort überall im Zeitschriftenhandel.

Ihre Experten



DANIEL KREISS GEORG VALTIN

Was für ein **Mysthaufen!**

Auch der langweiligste Mensch kriegt 15 Minuten Ruhm – eine kurze Frist auf einem Platz an der Sonne, mit Fans und Geld und allem Drum und Dran. Danach klatscht wieder Alltagsmatsch ins Gesicht. Irgendwas in dieser Richtung hat Andy Warhol im Vollrausch gebrabbelt.

Vielen Spielgattungen geht es so. Nehmen Sie **Myst**: Das Adventure erschien, als die CD-ROM noch faszinierte. Ganz viel Speicherplatz für Bilder und Videos. Hui, haben alle gemacht, gestaunt und gekauft, obwohl die Standgrafiken fürchterlich steril wirkten und man sich zum Lösen der Technikrätsel um zehn Ecken einen Knoten ins Hirn denken musste. Bald darauf grunzte kein Schwein mehr nach einer Fortsetzung.

Natürlich kamen diese trotzdem und natürlich kommen sie weiter – weil Softwarefirmen manchmal sehr langsam kapieren. Der Euro soll rollen. Dass Milch länger haltbar ist als bestimmte Ideen, wird dabei übersehen, und Budget-Unsummen verpuffen für Titel mit Schimmelbezug. Warum soll ich ein Render-Adventure wie **Schizm** heute installieren? Optisch ist das Genre längst wieder überholt worden. Und schlimmer: Langweilig war es immer.

Gerne würden wir eine schwarze Liste für Entwickler zusammenstellen: Die Top Ten der Einfälle, die gleich wieder vergessen gehören – für alle, die nicht rechtzeitig merken, wenn sie Myst bauen. Kommentare bitte an die bekannten E-Mail-Adressen.



NUR DER HAHN FEHLT Oben auf dem Mysthaufen liegt Schizm – drunter begraben zahllose Produkte nach der gleichen Masche.

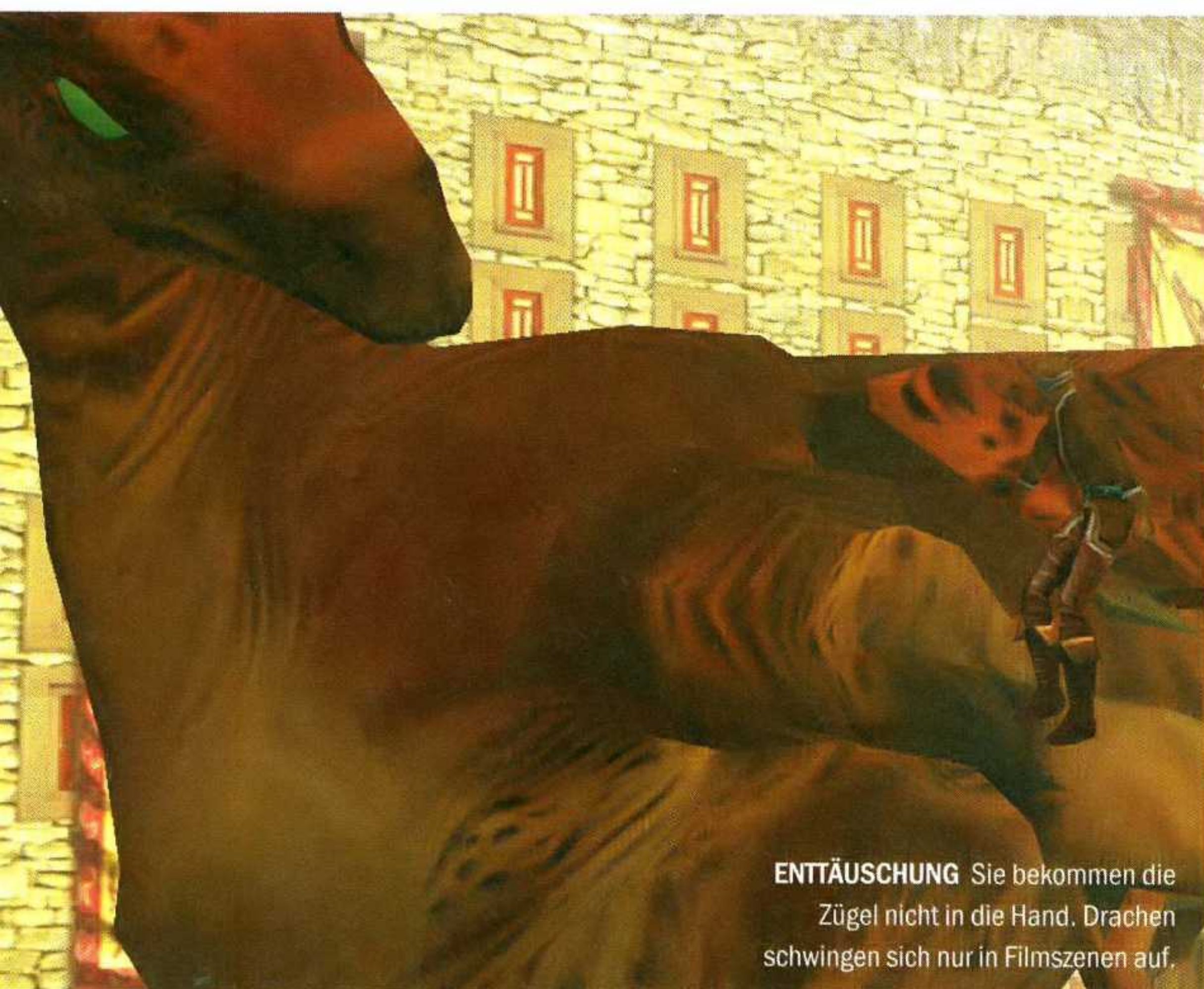
Die PC-Games-Referenzen: **ABENTEUER**

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	92	11/00	Virgin Interactive, ca. DM 80,-
Diablo 2	Rollenspiel	91	08/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Baldur's Gate	Rollenspiel	87	02/99	Virgin Interactive, ca. DM 50,-
Grim Fandango	Adventure	86	01/99	THQ, ca. DM 50,-
Flucht von Monkey Island	Adventure	86	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	86	08/00	Activision, ca. DM 80,-
Baphomet's Fluch 2	Adventure	85	10/97	Virgin Interactive, ca. DM 20,-
Gothic	Rollenspiel	85	04/01	Phenomedia, ca. DM 80,-
Ultima: Ascension	Rollenspiel	85	02/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Final Fantasy 8	Rollenspiel	84	03/00	Eidos, ca. DM 50,-
Planescape Torment	Rollenspiel	84	02/00	Virgin Interactive, ca. DM 40,-
Monkey Island 3	Adventure	83	01/98	THQ Classic, ca. DM 30,-
Blade Runner	Adventure	83	01/98	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Darkstone	Rollenspiel	83	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Discworld Noir	Adventure	82	07/99	-
Nox	Rollenspiel	82	03/00	Electronic Arts, ca. DM 30,-
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	81	01/99	Havas Interactive, ca. DM 15,-
Icewind Dale	Rollenspiel	81	09/00	Virgin Interactive, ca. DM 90,-
Summoner	Rollenspiel	81	06/01	THQ, ca. DM 80,-
Anachronox	Rollenspiel	80	08/01	Eidos, ca. DM 80,-

HIGHLIGHTS

SEITE

Dragon Riders


ENTTÄUSCHUNG Sie bekommen die Zügel nicht in die Hand. Drachen schwingen sich nur in Filmszenen auf.



BÖSES KIND Ein Junge läuft weg, Sie retten ihn aus einer brüchigen Höhle. Klingt abenteuerlich, ist es nicht.

Wenn Drachen quatschen, bis Ohrläppchen ausleiern, statt zu beißen, tippen sich Abenteurer an die Stirn.

Über dem Planeten der Drachenreiter sondert ein Organismus Säurefäden ab. Damit sich diese nicht nach unten ziehen, steigen regelmäßig Geschwader auf und spucken Feuer. Das ist ein spannender Stoff, entliehen aus einer Romanreihe. Daraus gemacht worden ist ein langsames Adventure, in dessen Mitte eine Seegurke steht. Ihr Besitzer heißt D'kor, ist selbst ein Echsenpilot, trägt wie seine Freunde einen putzigen Apostroph im Namen und die Gurke am Kopf. Als Zopfversuch baumelt sie da dick und träge und hätte nie in diese Zeilen gefunden, wäre sie nicht das Aufregendste im ganzen Spiel.

D'kors Drachenstaffel fehlt die Führerin. Er soll herausfinden, was ihr zugestoßen ist, und Kandidatinnen für die Nachfolge suchen. Dazu löst er Rätsel für Doofe, klappert alle verfügbaren Ort der Reihe nach ab und führt vor allem mit ganz vielen Leuten ganz viele, ganz schön lange Gespräche. Dann strahlt die Seegurke in hellem Glanz – da wird sie lieb angeguckt, weil sie so schön wackelt, während das Drumherum versteinert. Kampfszenen sind spärlich gestreut (zwei Tasten, die Maus, sehr simpel), fliegende Drachen rücken überhaupt nur in Zwischensequenzen ins Bild. Zumindest ein Anflug von Spannung kommt verschiedentlich fast auf, zum Beispiel wenn D'kor einen Jungen aus einer Höhle rettet, indem er eine Felswand einreißt. In letzter Sekunde bleibt's aber doch immer langweilig. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL DRAGON RIDERS

ENTWICKLER Ubi Soft — **ANBIETER** Ubi Soft

PREIS Ca. DM 60,- — **TERMIN** Erhältlich

BENÖTIGT Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 670 MB — **EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 670 MB

UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

67

GRAFIK 60%
Kein Totalausfall, aber schwach genug.

SOUND 70%
Etwas pathetische Orchestermusik.

STEUERUNG 60%
Kamerawechsel machen's teils schwer.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Wie Raufasertapete: Überall anders gesprenkelt und trotzdem fades Einerlei.

Drachenreiterstorys hatte ich mir anders vorgestellt. Mit ein bisschen Abwechslung vielleicht – fliegen, Feuer speien, absurde Abenteuer knapp überleben. Hier renne ich schematisch von Station zu Station, lasse mich von tausend Figuren über tausend Themen vollquatschen, bringe ihnen Gegenstände auf Bestellung und kriege dafür famose Geheimtipps, mit wem ich noch super Unterhaltungen führen kann. Pff! So geht das 90 Prozent der Zeit. Wenn sich dann ein Rätsel in meinen Weg verirrt, bringt es seine Lösung gleich mit: In antiken Höhlen bin ich auf eine codierte, verschlossene Türe gestoßen und war kurz verdutzt. Ein Hindernis hatte ich ehrlich nicht mehr erwartet – war aber auch keins. Den Code fand ich noch im selben Raum vermerkt. Immerhin, **Dragon Riders** habe ich zu verdanken, dass in mir ein sehr großer Liebhaber von Seegurken erwacht ist.

Schizm



ABSTRAKT Ein bisschen Fantasie sollten Sie schon mitbringen, wenn Sie sich an die Puzzles in Schizm wagen.

Der Planet Argilus wurde gerendert und beherbergt ein Geheimnis – **Sie dürfen es lüften.**

Die Zeiten sind vorbei, als sich der Spieler von Prachtgrafik und Edelsound hat blenden lassen. Trotzdem vertraut **Schizm** auf eben jene Zutaten, die dem surrealistischen Grafik-Adventure **Myst** zu Ruhm verhalfen. Der Render-Wahn geht erwartungsgemäß nach hinten los: Hinter der Hochglanz-Fassade verbergen sich abstrakte Rätseleinlagen, die das Spielerlebnis zur Geduldsprobe werden lassen und heutzutage kaum mehr jemanden hinter dem Ofen hervorlocken. Hier ein Knöpfchen, da ein Schalter, und zwischendrin mal ein paar Drehscheiben, die irgendwo irgendwas bewirken. Per Knopfdruck wechseln Sie dabei zwischen den beiden Protagonisten und dürfen unabhängig voneinander Puzzles knacken – später ist sogar Zusammenarbeit erforderlich, um voranzukommen. Das ändert nichts daran, dass die Kombinationspuzzles nur für Denker mit viel Ausdauer in Frage kommen; andere halten sich lieber an den fröhlichen Charme eines Guybrush Threepwood, dessen kunterbunte Welt von **Monkey Island** einfach mehr Freude macht als die menschenleeren Areale in **Schizm**. THOMAS WEISS

TESTURTEIL SCHIZM

ENTWICKLER LK Avalon	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 300 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 500, 128 MB RAM, HD: 300 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –
1 Spieler pro Packung



GRAFIK 50%
Trotz DVD-Medium überraschend pixelig.

SOUND 70%
Gute Soundeffekte und Sprachausgabe.

STEUERUNG 40%
Zuweilen sehr ungenau und verwirrend.

MEHRSPIELER –%
Keine Wertung möglich.



Hammer-Angebot

50% Preisersparnis im PC-Games-Miniabo! Testen Sie zwei Ausgaben von PC Games zum Preis von einer.

Einfach anrufen:
01805/95 95 06
0,24 DM/Min

Gefällt Ihnen PC Games, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,50 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Games wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.



PC Games – Wissen, was gespielt wird.

E/PG 13



Anachronox

Sieben zynische Außenseiter streiten. Erstens miteinander, zweitens – unfreiwillig – für die Rettung des Alls. Aus Final Fantasy 7 und Blade Runner ist **ein gestyltes Rollenspiel** gewachsen.

Die Kamera fährt quer über die Kulisse, zeigt ein Schlachtfeld in einem dunklen Hangar. Fünf Wachdrohnen schweben vor einem Raumgleiter im Halbkreis. Ihre Laser surren, warten auf den Schussbefehl. Auf der anderen Seite stehen ein kräftiger Mann im Trenchcoat, eine schwarze Frau im quietschgrünen Anorak, außerdem ein bärtiger Kauz, der meckernd mit seinem Gehstock Löcher in die Luft sticht, und ein kleiner Roboter. Als Erster ist der Opa dran und könnte zuschlagen, stünde er weiter vorne. Eine Pistole hat er nicht. Seinen Zug verwenden Sie für einen Schritt auf die Gegner zu. Eine Runde warten. Dann heult eine der Drohnen auf und jagt bunte Blitze in den Greisenkörper. Die Kamera ist lange gekreist, jetzt stiert sie in das verzerrte alte Gesicht. Minus 136 Punkte. Sie wägen ab: Soll der Mantelmann dem Kollegen Heilcreme auftragen? Lieber soll er ihn rächen. Der Retourschuss zerlegt das Ziel in Schrottstücke. Reihum schießen, springen, schlagen die Kämpfer. Die Lady findet noch einen Schalter, der die Drohnen hinter Energiebarrieren einschließt. Der Robo-Zwerg packt rotierende Sägeblätter aus. Am Ende sind die Maschinen kaputt, die Sieger steigen einen Level auf und können im Jet abhauen, Sie haben mit der Maus gewonnen und sich an actionreichen Bildern heiß gesehen. Das ist ein Teil von **Anachronox**: rundenbasierte Duelle. Erfahrungspunkte müssen Sie danach keine verteilen, denn die Charaktere entwickeln sich fließend weiter.

Beeindruckende Schauplätze werden Sie sehen: Die schmutzige Metropole, in der die Geschichte beginnt, gleicht einem Labyrinth – auf beweglichen Kontinentalplatten gebaut, wird sie stündlich neu geordnet. Dazu ist die Schwerkraft aufgehoben. Wer nach oben schaut, entdeckt Leute, die an der Decke laufen. Hier lebt Sly Boots, der Kerl im Trenchcoat – ein ausgebrannter Detektiv mit Tendenz zur Begriffsstutzigkeit. Sein Roboter macht neuerdings Anstalten, ein Bewusstsein zu entwickeln, was sich in Schimpftiraden ge-

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Die Wortgefechte sind famos, auch die Kämpfe unterhalten gut. Nur das Handlungs-Timing passt nicht immer.

In **Anachronox** steckt Liebe. Allein für die vielen humorigen Schienbeintritte in den englischen Dialogen müssen die Schreiber Herzblut gelassen haben. Dann die schnelle Kameraführung – dank ihr sehen die Kämpfe zum Staunen gut aus. Unbegründet war meine Angst, die Kämpfe könnten auf Dauer langweilen. Sie werden sogar interessanter, wenn mehr eigene Figuren, größere Gegner und Arenen mit mehr Schaltern und Knöpfen den Rahmen bilden. Leider macht Liebe auch blind: Der Adventure-Part artet oft in langes Herumlaufen aus. Gestrafft und auf engerem Raum wären die Rätsel besser zur Geltung gekommen. Außerdem sind die Wandtexturen aschfahl und die Figuren abgehackt animiert.



INS GESICHT Die Strahlenpistole besitzt Sly von Anfang an.



STÄDTEREISE Die Metropolen des Anachronox-Universums haben ihr eigenes Flair.



SPRINGBRUNNEN Die Kulissen übertreffen sich an Coolness.

gen das Herrchen ausdrückt. Und seine Sekretärin, ein Hologramm, mault ohnehin pausenlos. Als Bodyguard arbeitet Sly für den alten Mann mit dem Stock, Grumpos, der einer außerirdischen Technologie nachspürt. Nicht unbedingt, weil er das so faszinierend findet – eher wegen der Cash-Perspektiven. Hilfe erhofft sich Grumpos von der resoluten Frau im Anorak. Doc Rho Bowman ist Expertin für Alien-Fragen, sesshaft auf einem traumhaften Tropenplaneten, wo nur Glas-und-Stahl-Bauten stehen. Weil dieser jedoch während Ihres Aufenthalts dort explodiert und Sie mit dem letzten Shuttle nur knapp fliehen können, schließt sich Rho der Gruppe an. Gemeinsam finden Sie heraus, dass dem Universum eine ungeheure Gefahr droht.

Beim Versuch, diese abzuwenden, besuchen Sie unter anderem riesige Raumhäfen wie aus dem Film **2001: Odyssee im Weltraum**, eine uralte Gebirgsstadt und einen Insektenbau, so groß wie ein Asteroid. Weitere Teammitglieder werden: ein Superheld, der Selbstzweifel in Alkohol ertränkt, und eine Söldnerin, der eine alte Affäre mit Sly noch nachhängt. Höchstens vier Charaktere wandern gemeinsam. Manchmal können Sie wählen, wen Sie ausschließen, manchmal ergibt sich das aus der Story.

Egal in welcher Besetzung, die Gespräche der Party sind das Herz, die Leber und die Niere von **Anachronox**: Keine Figur gönnt der anderen Pointen, immer wird noch ein Spruch draufgesetzt. Die Männer reißen Frauenwitze, die Frauen stehen sarkastisch darüber, der unanständige Roboter will allen seine Batterien zeigen. Vergleichbar bissig-witzig war zuletzt **Grim Fandango**, ein klassisches Adventure. Und zu diesem Genre gibt es noch mehr Parallelen: Nach und vor den Kämpfen müssen Sie Gegenstände sammeln und damit ordentliche Rätsel lösen. Das läuft zum Beispiel so: Sie wollen die Ratsherren einer Stadt sprechen. Weil diese nur Parteitreue vorlassen, müssen Sie auf einem langen Wahlzettel die richtige Gesinnung beweisen. Um die politisch gewünschten „Meinungen" zu finden, tigern Sie durch die Straßen und überlisten Lakaien des Rats im Gespräch, teilen Bestechungsgeschenke aus oder brechen in Hotelzimmer ein. Besondere Talente in der Party helfen: Sly knackt Schlösser, der Roboter hackt Computer und Grumpos schwafelt Schwachsinn, bis seine Opfer freiwillig über all ihre Geheimnisse plaudern. Eine Warnung zum Schluss: Gute Englischkenntnisse sind für Spaß mit **Anachronox** Bedingung, denn eine deutsche Version ist nicht einmal geplant. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL ANACHRONOX

ENTWICKLER Ion Storm	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 1000 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 1000 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet –, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

79

GRAFIK 70% – Für Quake-2-Technik eine Superleistung.

SOUND 80% – Englisch, witzig, gut: So macht's Spaß!

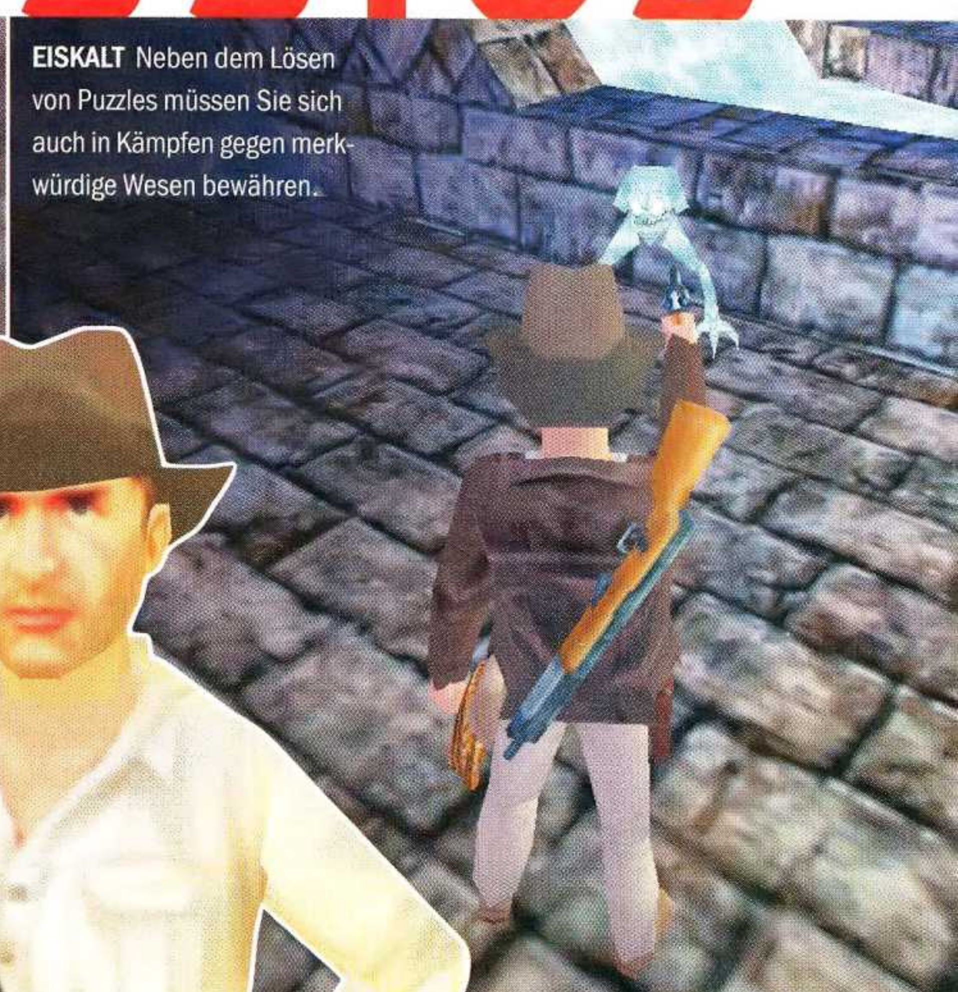
STEUERUNG 70% – Mit Maus und Tastatur kein Problem.

MEHRSPIELER –% – Keine Wertung möglich.

Classics



MOBIL Auch im Jeep sucht Indy nach dem Turm von Babel.



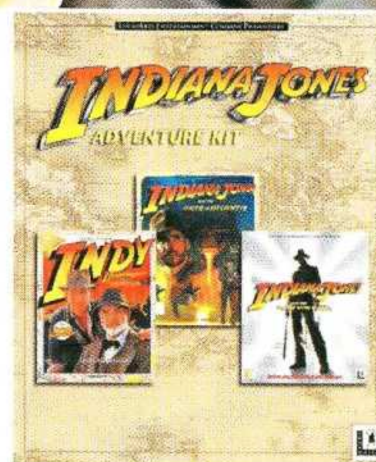
EISKALT Neben dem Lösen von Puzzles müssen Sie sich auch in Kämpfen gegen merkwürdige Wesen bewähren.

Indiana Jones Adventure Kit

Ein flotter Dreier für Adventure-Fans. Indys Abenteuer sprechen Einsteiger, Profis, Knobler und Actionfreunde an.

Obwohl in allen drei Titeln der Archäologe mit dem Hut Dreh- und Angelpunkt des Geschehens ist, sind die Spiele doch grundverschieden: **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug** ist ein klassisches Adventure und orientiert sich stark an der Filmvorlage, also der Suche nach dem Heiligen Gral. Für damalige Verhältnisse revolutionär: Kämpfe lassen sich mit geschickter Gesprächsführung vermeiden. Die Steuerung erfolgt über das Zusammenklicken diverser Befehle wie „Gehe", „Nimm" oder „Benutze" und ist aus heutiger Sicht umständlich. Als eines der besten Adventures gilt zu Recht **Indiana Jones und der Fluch von Atlantis**. Kein Wunder, da das Spiel in allen wichtigen Punkten wie Story, Rätsel, Dialoge und Story überzeugt. Drei verschiedene Lösungswege sorgen für Langzeitmotivation. **Indiana Jones und der Turm von Babel** ist ein Action-Adventure und stellt Indy in der 3D-Umgebung vor Puzzle-, Schieß- und Kletteraufgaben.

Anbieter .... THQ
Preis .... Ca. DM 30,-

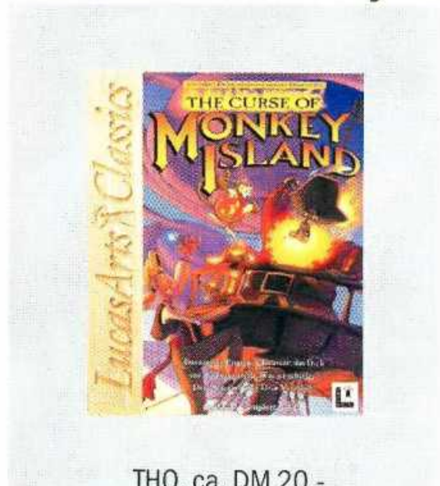


Wussten Sie schon, dass ...

- ... der Original-Synchronsprecher in **Indiana Jones und der Turm von Babel** für zusätzliche Atmosphäre sorgt?
- ... LucasArts von **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug** damals zwei Versionen veröffentlichte, wobei eine in EGA-Grafik (16 Farben) und die andere in VGA (256 Farben) erschien?

Gut & Günstig:

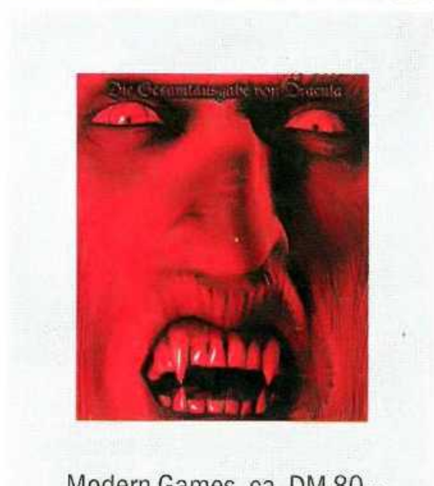
The Curse of Monkey Island



THQ, ca. DM 20,-

Mit trockenem Humor und abwechslungsreichen Rätseln begeistert der dritte Teil der Abenteuer-Reihe um Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood. Der moderate Schwierigkeitsgrad und die komfortable Steuerung machen das Spiel für Einsteiger zu einer guten Wahl; grafisch ist's veraltet.

Dracula – Die Gesamtausgabe



Modern Games, ca. DM 80,-

Das Bundle enthält die beiden Render-Adventures **Dracula – Resurrection** und **Dracula 2 – Die letzte Zufluchtsstätte**. Beide Titel basieren auf der Vampirthematik und leben vor allem von den düsteren, stimmigen Schauplätzen sowie den Gesprächen mit zwielichtigen Nebenfiguren.

Gorasul

DAS VERMÄCHTNIS
DES DRACHEN.

DU DENKST DIES IST EIN SPIEL.
EINE GESCHICHTE ERZÄHLT VON MENSCHEN.
EIN SPIEL ENTWORFEN VON MENSCHEN.
DAS IST FALSCH.

"DIE STORY FESSELT, DIE ATMOSPHÄRE IST STIMMIG,
DAS WAFFEN-EGO BRINGT NEUE SPIELTIEFE UND VOR ALLEM
DER QUEST- UND RÄTSELTEIL DES SPIELES WIRD FANTASY-FANS
ALTER SCHULE BEGEISTERN."
4PLAYERS – MAI 2001



WWW.GORASUL.COM

AB AUGUST ERHÄLTLICH.



WWW.JOWOOD.COM

Bühne frei für Ihre Homepage!

Jetzt NEU am Kiosk



* Welcher HTML-Editor ist der beste? Wir haben sieben Seitenbauer für Sie auf Herz und Nieren getestet.
* So machen Sie die besten Bilder! Mit den von uns getesteten Digitalkameras liegen Sie richtig.
* Nutzen Sie Software zum Nulltarif! Mit unserem Freeware-Paket zahlen Sie keinen Pfennig.
* Wählen Sie die beste Software rund um das Thema "Homepage" – und gewinnen Sie Preise im Gesamtwert von 50.000 Mark!

Jetzt mit **Doppel-CD!**

2 CDs in diesem Heft!

Über 1 GByte CD-ROM-Unterstützung machen Ihren Web-Auftritt zur Show. Auf den Heft-CDs finden Sie tolle Vollversionen, nützliche Testsoftware, Einsteigerpakete für Ihre erste Homepage oder Ihre erste WAP-Seite, 33-mal ausgesuchte Freeware, Tools, aktuelle Browser, und, und, und ...

Besuchen Sie uns im Internet – unter www.homepagemagazin.de

www.homepagemagazin.de
HomeP@ge MAGAZIN
DM 9,50
7/01 Die perfekte Web-Werkstatt
2 CDs: 33 ausgewählte Freeware-Tools für Webdesigner
Gratis zur eigenen Website mit Domain und allem Komfort S. 44
Das kostenlose Komplettpaket mit Webspace, eigener Domain und allen Tools für Webmaster.
Jetzt voll abzocken: Ihre Domain zum Nulltarif
5 Vollversionen: SmartFTP 1.0, Personal TextMaker 97, POP3-Killer, FreshMaker 1.0 & RollOverStylist 1.0
Testversionen: PhotoImpact 6, Dreamweaver 4, NetJet 2.5, Flash 5, Fireworks 4, Namo 4, Power Archiver 2001, Gimp 1.2, ZoneAlarm 2.6, IrfanView 3.36, über 600 Grafiken
10 DigiCams im Webmaster-Test S. 32
7 Profi-Editoren für Ihre Homepage im Test S. 24
Coole Grafiktricks für plastische Bilder S. 74

Ihre Experten



GEORG VALTIN SASCHA GLISS

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

So schön ist Deutschland

Warum verkauft sich der **Autobahn Raser** so gut? Sicher nicht, weil das Fahrverhalten **Colin McRae Rally** in den Schatten stellen würde oder die Landschaftsgrafik **Need for Speed: Porsche** alt aussehen ließe. Nein, spielerisch hinkt die **Raser**-Serie den Top-Racern von Codemasters oder Electronic Arts seit jeher hinterher. Wie auch Davilex' neuester Spross, **Europa Raser**, der im Test in dieser Ausgabe prompt durchfällt. Doch **Europa Raser** wird sicher wieder einige zehntausend Käufer finden. Warum? Das fängt beim Namen an: Wer kennt in Deutschland schon Colin McRae? Okay, Computerspieler oder Ford-Fahrer vielleicht. **Europa Raser** aber verheißt auf den ersten Blick heiße Verfolgungsjagden in vertrauten Gefilden. Womit wir beim zweiten Grund wären. Denn wer wollte nicht schon mal mit durchgedrücktem Bleifuß durch Berlin preschen oder Paris einen 300-PS-Besuch abstatten? Warum also gibt es keine Deutschland-Edition von **Need for Speed**? Warum schickt **Midtown Madness** die Fahrer durch Chicago statt durch München? Drei Jahre nach dem ersten **Autobahn Raser** ignorieren die Rennspielschmieden bei Electronic Arts, Codemasters & Co. das Deutschland-Phänomen immer noch. Dabei würden einheimische Strecken sicher nicht nur für mehr Spielspaß sorgen, sondern auch die Verkaufszahlen in die Höhe treiben. Und im Idealfall Gurken wie dem **Europa Raser** das Wasser abgraben.



BLEIFUSS IN BERLIN Europa Raser schickt die Fahrer auf bekannte Strecken – der Erfolg scheint vorprogrammiert.

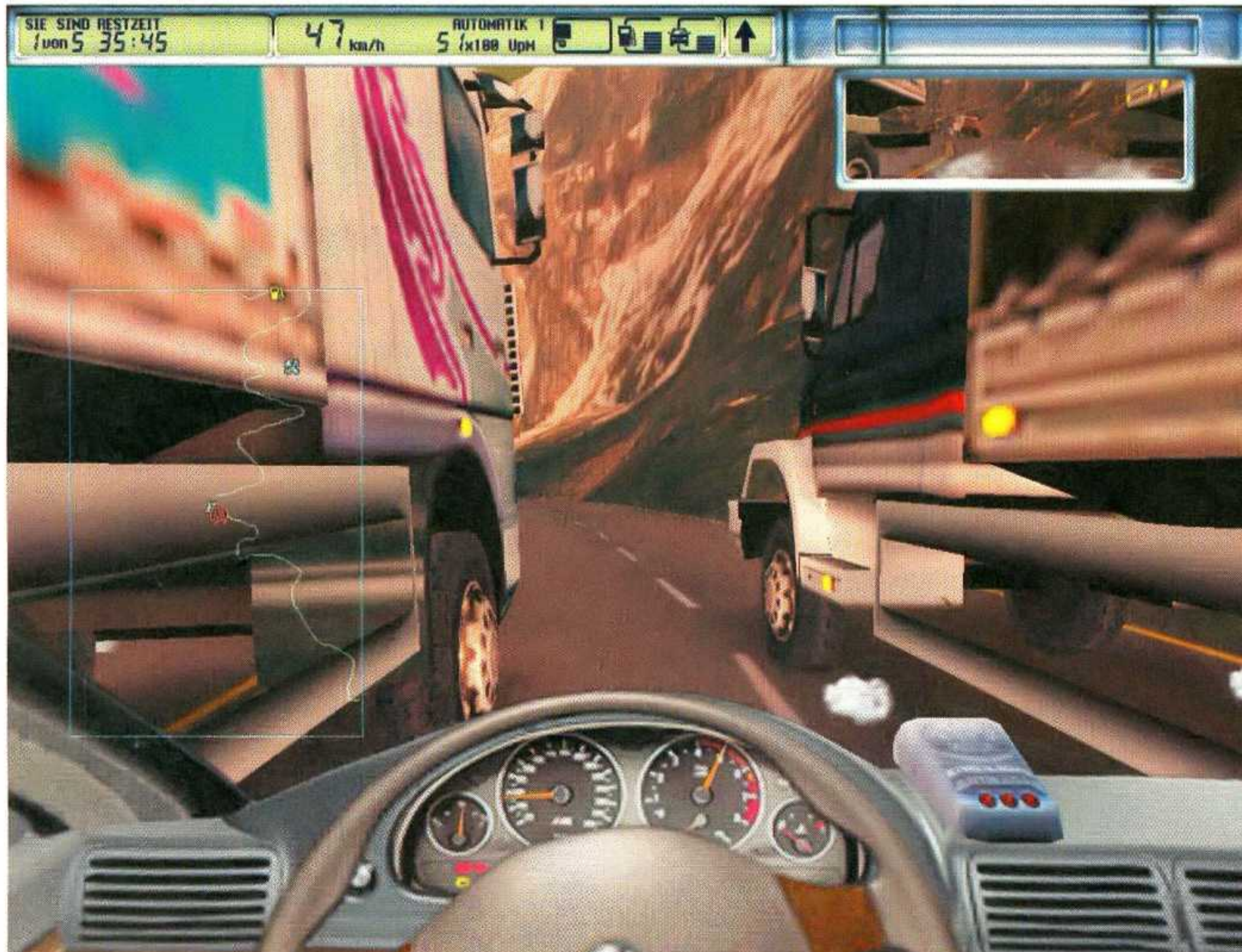
Die PC-Games-Referenzen: SPORT

Titel	Beschreibung	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Links 2001	Golf-Simulation	90	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	90	05/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
NHL 2001	Eishockey-Simulation	90	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
FIFA 2001	Fußball-Simulation	88	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Grand Prix Legends	Rennsimulation	87	11/98	Havas Interactive, ca. DM 20,-
Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	87	01/01	Codemasters, ca. DM 80,-
Madden NFL 2001	Football-Simulation	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Superbike 2001	Motorrad-Simulation	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	86	09/00	Infogrames, ca. DM 90,-
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	86	01/01	Ubi Soft, ca. DM 90,-
Driver	Rennspiel	85	11/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Motocross Madness 2	Motocross-Rennspiel	84	08/00	Microsoft, ca. DM 80,-
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel	84	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	84	01/00	Infogrames, ca. DM 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Simulation	84	01/01	Activision, ca. DM 70,-
Mercedes-Benz Truck Racing	Truck-Rennspiel	82	11/00	THQ, ca. DM 80,-
F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	80	04/01	Ubi Soft, ca. DM 80,-
Flight Simulator 2000	Flugsimulation	80	11/99	Microsoft, ca. DM 100,-
TOCA 2	Tourenwagen-Simulation	79	05/99	Codemasters, ca. DM 30,-

HIGHLIGHTS



King of the Road



EINGEKEILT Konkurrierende Lkw-Fahrer greifen mitunter auch zu unfairen Mitteln. Hier werden wir von zwei Trucks in die Zange genommen.



ARBEITSMARKT Auf Rastplätzen heuern Sie neue Fahrer für Ihr aufstrebendes Unternehmen an. Die Trucker bringen ihre eigenen Zugmaschinen gleich mit.

Haben Sie das Zeug zum Trucker? Mit King of the Road finden Sie es heraus und **gründen eine Spedition.**

Lkw-Fahrer haben es nicht leicht. Unter ständigem Termindruck kurven die Könige der Autobahn durchs Land, stets geplagt von launischen Chefs, pingeliger Polizei und chronischem Mangel an Koffeintabletten. Wer schon immer in die glamouröse Welt der Trucker eintauchen wollte, hat nun mit **King of the Road** Gelegenheit dazu. Sie starten Ihre Karriere mit einer Zugmaschine und einem bescheidenen Startkapital. Wer will, kann das Spiel auch im Pkw-Modus starten und steigt in einem Pickup ins Geschäft ein. Auf einer riesigen Landkarte holen Sie an Verladerampen Waren ab und müssen sie schnellstmöglich an den Bestimmungsort bringen. Ähnlich wie im preisgekrönten **Driver** ist der Weg zum jeweiligen Ziel nicht zwingend vorgeschrieben. Vielmehr müssen Sie sich anhand der Landkarte und diverser Wegweiser eine Route suchen. Sobald Sie sich für einen Auftrag entschieden haben, zeigt das Spiel an, wie viele Konkurrenten bereits auf dem Weg zum Empfänger sind und wo sie sich befinden. Um nämlich die volle Prämie einstreichen zu können, sollten Sie Ihre Fracht tunlichst vor den Mitbewerbern abliefern. Wenn das gelingt, erhalten Sie eine Lizenz, mit der Sie auf Parkplätzen wartende, arbeitslose Trucker einstellen und für sich fahren lassen können. Neben anderen Spediteuren kommen Ihnen auf der Straße auch die Polizei und Dienstwagen der Mafia in die Quere. SASCHA GLISS

MEINUNG
SASCHA GLISS



Interessantes Spielkonzept mit vielen Längen und schwacher Technik.

Abgesehen von der angestaubten Grafik nervten mich vor allem die teilweise riesigen Entfernungen, die für die Auslieferung der Waren zurückgelegt werden müssen. So kann es im schlimmsten Fall passieren, dass Sie eine halbe Stunde in der Gegend herumgondeln, nur um dann kurz vor dem Ziel einen kapitalen Crash zu bauen oder von der Polizei gestoppt zu werden. Hier wäre eine Unterteilung des Spielareals in mehrere kleinere Provinzen oder Levels sicherlich sinnvoller gewesen. Ebenfalls verbesserungswürdig ist das Fahrmodell, das gerade im Cockpit schnellerer Pkw zu wenig Kontakt zur Straße vermittelt, weshalb zu ungestüme Piloten mehr als einmal in der Botanik landen werden. Schade eigentlich, denn das Spielprinzip ist durchaus originell und hätte dank des rudimentären Wirtschaftsparts abwechslungsreicher umgesetzt werden können.

TESTURTEIL
KING OF THE ROAD

ENTWICKLER Soft Lab	**ANBIETER** Ascaron
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 350, 64 MB RAM, HD: 40 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 256 MB RAM, HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8
1 Spieler pro Packung

58

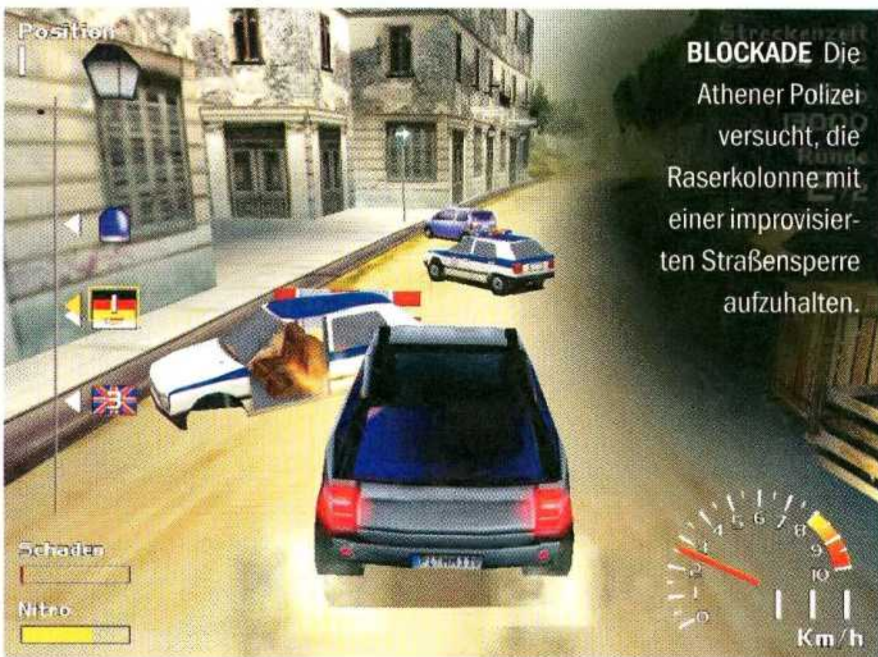
GRAFIK 60%
Riesiges Areal, hässliche Fahrzeuge.

SOUND 50%
Fetziger Hardrock, langweilige Effekte.

STEUERUNG 40%
Auch mit Lenkrad schwer beherrschbar.

MEHRSPIELER 50%
Drei öde Spielmodi im Netzwerk.

Europa Raser



BLOCKADE Die Athener Polizei versucht, die Raserkolonne mit einer improvisierten Straßensperre aufzuhalten.

Rasen Sie sich reich: Im Europa Raser dreht sich alles ums liebe Geld.

Wer nach Autobahn-, Urlaubs- und Speedboat-Rasern noch immer nicht genug von Davilex' Rennspielchen hat, kommt nun mit dem **Europa Raser** auf seine Kosten. Sie schließen sich einem von acht Rennteams an und jagen durch europäische Metropolen wie Rom oder Paris. Je nach Strecke gehen Sie mit Sport-, Touren- oder Geländewagen an den Start, die Sie zuvor gegen bare Münze tunen lassen können. Finanziert wird das durch eingesammelte Euro-Symbolen auf den Kursen. Die Wettbewerbe führen Sie durch die Stadtzentren, wobei Sie an Wahrzeichen wie Eiffelturm oder Kolosseum vorbeirasen. An Ihre Stoßstange heften sich die örtlichen Ordnungshüter, die Sie per gezieltem Rammstoß von der Strecke drängen können. Der **Europa Raser** reiht sich beinahe nahtlos in die Reihe unterdurchschnittlicher Rennspiele aus dem Hause Davilex ein. Die Renner lenken sich zu schwammig und sind daher nur schwer beherrschbar. Durch mangelhafte Kollisionsabfrage und häufige Abstürze auf mehreren Testrechnern schließlich disqualifiziert sich das Spiel endgültig. SASCHA GLISS

TESTURTEIL EUROPA RASER

ENTWICKLER Davilex	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 65,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 350, 64 MB RAM, HD: 150 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 250 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, Lenkrad, Joystick, OpenGL, Gamepad, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 · Netzwerk – · Internet – · 1 Spieler pro Packung

48

GRAFIK 50%
Gewohnt mittelmäßige Raser-Optik.

SOUND 40%
Öder Motorensound und Fahrstuhlmusik.

STEUERUNG 30%
Auch mit Übung schlecht beherrschbar.

MEHRSPIELER –%
Keine Wertung möglich.

HAMMERPREISE

...finden Sie nur bei uns. Zahlen Sie nicht zuviel beim Kauf von Hardware, fragen Sie zuerst uns, wir ermitteln den jeweils günstigsten Tagespreis aus mehr als 25.000 Produktangeboten bundesweit und beraten Sie herstellerunabhängig über Neu und 2. Handprodukte. Zum Beispiel :

Prozessoren :
Pentium CPU's ab ... 49,- DM

Pentium III 600 MHz	239,- DM
Pentium III 700 MHz	269,- DM
Pentium III 800 MHz	329,- DM
Pentium III 850 MHz	359,- DM
Pentium III 933 MHz	399,- DM
Pentium III 1 GHz	469,- DM

Grafikkarten :
32 MB Riva TNT II ab...79,- DM

4 MB PCI ab	39,- DM
8 MB Matrox ab	49,- DM
16 MB Riva TNT II	69,- DM
32 MB Asus GForce II	159,- DM
32 MB Voodoo 4 4500	149,- DM
64 MB VGA ab	149,- DM
64 MB GeForce II ab	199,- DM

Prozessoren :

AMD K6 II ab	69,- DM
AMD K6 II 500 MHz	89,- DM
AMD Duron 700 MHz	79,- DM
AMD Duron 800 MHz	99,- DM
AMD Duron 900 MHz	159,- DM
AMD Thunderbird 700	149,- DM
AMD Thunderbird 800	179,- DM
AMD Thunderbird 900	189,- DM
AMD Thunderbird 1 GH	199,- DM
Celeron 600 MHz	119,- DM
Celeron 800 MHz	159,- DM

Speicher :

EDORam PS/2 32 MB	59,- DM
SDRam 32 MB PC 100	19,- DM
SDRam 64 MB PC 133	29,- DM
SDRam 128 MB PC133	45,- DM
SDRam 256MB PC 133	79,- DM

CD-Rom, CDR & DVD :

44-Fach CD Rom	59,- DM
52-Fach CD Rom	65;- DM
CD Brenner Teac	109,- DM
DVD Laufwerk ab	89,- DM

Monitore :

15" SVGA ab	199,- DM
17" EIZO 2.HD	199,- DM
17" Marken ab	309,- DM
19" Marken ab	519,- DM
20" Sony 2.HD	469,- DM

Jetzt auch im Internet : WCOM-Marketing.de

Mainboards & Aufrüstung :

Mainboard Sockel 7 ab	49,- DM
Mainboard für PII/PIII	45,- DM
Mainboard Sockel A	119,- DM
Mainboard Slot A ab	79,- DM
Mainboard für Celeron	69,- DM
Board mit 500 MHz CPU	199,- DM
Board mit 700 MHz CPU	249,- DM
Board mit 800 MHz CPU	269,- DM
Board mit 850 MHz CPU	299,- DM
Board mit 900 MHz CPU	369,- DM
Board mit 1,2 GHz CPU	469,- DM

Multimedia :

Soundkarte 16 Bit	15,- DM
WebCam ab	59,- DM
TV Karte Hauppauge ab	79,- DM
Modem & ISDN ab	29,- DM

Notebooks 2.Hand :

Compaq ab	189,- DM
Siemens Nixdorf 166MHz	749,- DM
IBM Thinkpad 266MHz	899,- DM

Vorführgeräte & 2.Hand :
Komplettsysteme mit Monitor Maus und Tastatur ab 99 ,- DM
PC mit Pentium II 266 MHz 32 MB Ram, 6,3 GB HDD, 4MB Matrox, Netzwerk, Sound, Tastatur, Maus, 56K Modem. 499,- DM

PC Systeme :
32 - 128 MB SD-RAM, 6 - 40 GB HDD
16 - 32 MB VGA, 48X CD-Rom, Sound
Tastatur, Maus mit.....

Cyrix MII 400GP	449,- DM
AMD K6 II 500 MHz	599,- DM
Celeron 700 MHz	699,- DM
Pentium III 700 MHz	879,- DM
AMD Duron 800 MHz	799,- DM
AMD Thunderb. 1 GHz	999,- DM
Pentium III 1 GHz	1.049,- DM

Festplatten :
Diverse Marken ab.. 69,- DM

4,3 GB Seagate	99,- DM
6,4 GB Maxtor	109,- DM
13,6 GB Western Digital	149,- DM
20,5 GB Quantum	174,- DM
30,7 GB Fujitsu	189,- DM
45,0 GB Western Digital	279,- DM
61,0 GB Maxtor	339,- DM

Schnäppchenjäger aufgepasst ! Rest & Sonderposten Konkurs & 2.Hand Ware

Täglich neue Top Angebote !

WCOM Computermarketing • Service - Hotline : 01908 - 66 2 70 *
24 Stunden Fax - Abruf : 01908 - 66 2 711 *

Clever Kaufen ! Geld Sparen !

Nummer in Ihr Faxgerät eingeben und die Abruf die Polling oder die Infotaste drücken, und schon kommen für nur 3,63DM/min* die niedrigsten Hardwarepreise aus über 25000 Produktangeboten direkt und bequem zu Ihnen ins Haus. " Sparen Sie bis zu mehreren hundert Mark beim Kauf eines einzigen Produktes ! "

Classics



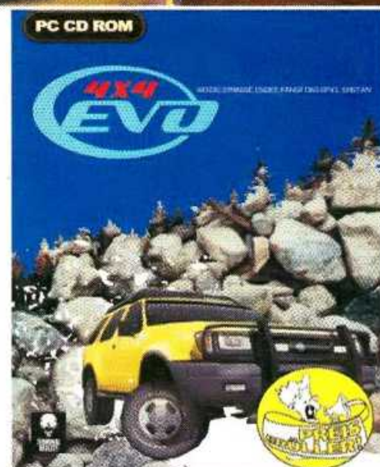


4x4 Evolution

Schmutzfinken unter sich: In 4x4 Evolution pflügen Sie mit tonnenschweren Geländewagen durch die Pampa.

Die abwechslungsreichste Art des Fahrens in **4x4 Evolution** ist der Karrieremodus. Hier erstehen Sie aus dem gut bestückten Fuhrpark einen von über 30 Offroadern und stürzen sich ins Renngeschehen. Auf insgesamt 15 Feld-, Wald- und Wiesenkursen zeigen Sie den Mitbewerbern, was eine Harke ist, und füllen durch gute Platzierungen den eigenen Geldbeutel auf. Zwischen den Läufen investieren Sie diese Gewinne in neue Fahrzeuge, stärkere Motoren oder verbesserte Fahrwerke. Die umfangreichen Tuning-Optionen wirken sich spürbar auf das Fahrverhalten und Aussehen der Boliden aus und verschaffen Ihnen so entscheidende Vorteile gegenüber der Konkurrenz. Erwartungsgemäß rasen Sie vorzugsweise über matschige Feldwege oder verträumte Waldstücke, die Strecken sind größtenteils mit viel Liebe zum Detail gestaltet und sollten dank spektakulärer Passagen wie steilen Berghängen oder natürlichen Sprungschanzen auch verwöhnte Rennspieler zufrieden stellen. Das Spiel musste sich beim Test in PC Games 01/2001 einen Rüffel für die mittelmäßige Grafik und die schwammige Steuerung gefallen lassen, ist aber nach der Preissenkung eine Überlegung wert.

Anbieter .... Take 2
Preis .... Ca. DM 20,-

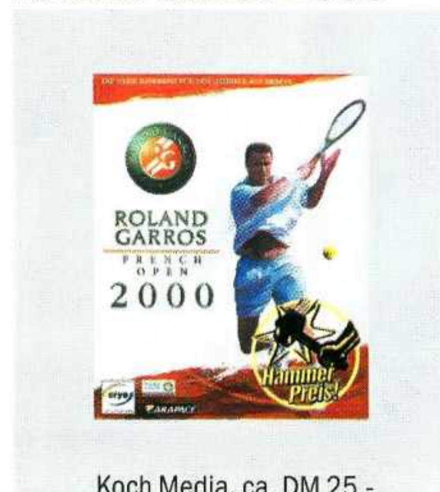


Wussten Sie schon, dass ...

- Terminal Reality derzeit am Nachfolger **4x4 Evolution 2** arbeitet? In Teil 2 fahren Sie in missionsbasierten Rennen um die Wette.
- Offroad-Partien in beinahe ganz Deutschland verboten sind? Wer mit seinem Allradler trotzdem im Gelände Gas geben will, kann das nur auf speziell ausgewiesenen Strecken tun.

Gut & Günstig:

Roland Garros 2000



Koch Media, ca. DM 25,-

Spiel, Satz und Sieg! Gegenüber dem jüngst erschienenen Nachfolger ist die 2000er-Ausgabe der Tennissimulation aufgrund marginaler Unterschiede und besseren Preis-Leistungs-Verhältnisses vorzuziehen. Neben der gelungenen Soundkulisse sprechen die butterweichen Animationen für **Roland Garros 2000**.

Combat Flight Sim. Bundle



Microsoft/NBG, ca. DM 75,-

Pünktlich zum Filmstart des Mega-Blockbusters **Pearl Harbor** bringen NBG und Microsoft den **Combat Flight Simulator 1** und **2** im Paket heraus. Als besonderes Schmankerl wird eine Kampagne mitgeliefert, in der Sie den japanischen Angriff auf Pearl Harbor nachspielen können.



85%

"Der Altmeister feiert ein grandioses Comeback!"

Das Saisonfinale hat alles gezeigt,
was König Fußball ausmacht.
Jetzt bist du dran.

Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.



unser Internetpartner





Jetzt mit Karrieremodus unter www.bundesligamanager.de

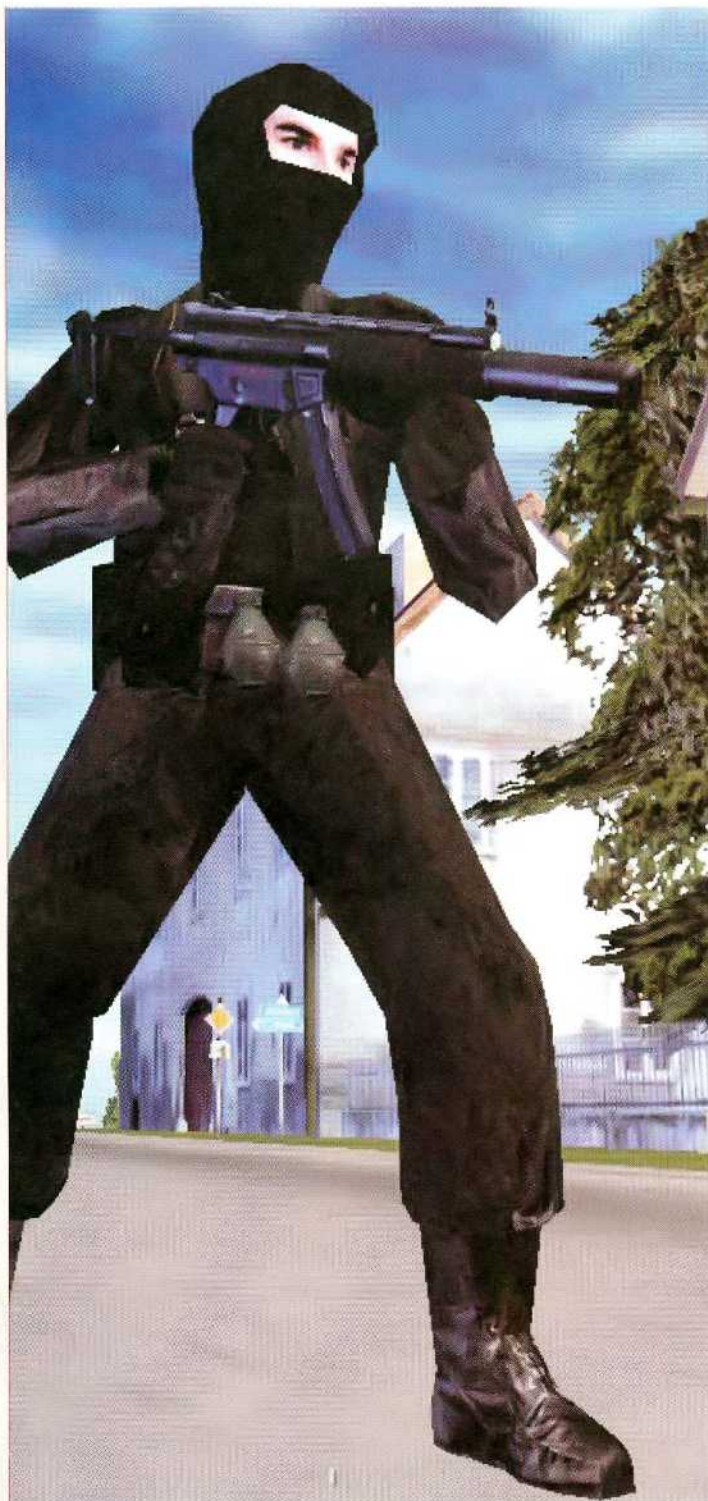


© 2000 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 und Bundesliga Manager X sind Warenzeichen der Firma Software 2000.

TIPPS & TRICKS

INDEX

KL = Komplettlösung
AT = Allgemeine Tipps



Operation Flashpoint

Sie haben gerade erst mit Ihrer Ausbildung begonnen, da müssen Sie schon in den Krieg ziehen. Damit Sie das Szenario heil überstehen, haben wir das Spiel für Sie gelöst.

Wir schreiben das Jahr 1985. Auf den Malden Islands ist der Krieg zwischen Russland und der NATO ausgebrochen. Um die weltweite Bedrohung eines nuklearen Krieges abzuwenden, werden Sie und Ihre Truppen ins virtuelle Schlachtfeld geschickt. Keine leichte Aufgabe – **Operation Flashpoint** ist die Taktik-Herausforderung des Jahres. Auf insgesamt zwölf Seiten geben wir Ihnen die Informationen an die Hand, die Sie zum erfolgreichen Abschluss der umfangreichen Kampagne benötigen. Neben allgemeinen Tipps finden Sie die Lösung zu den Missionen auf den Inseln Everon und Malden. Wie die epische Schlacht letztendlich ausgeht, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.



Startopia

Willkommen auf Ihrer eigenen Raumstation! Errichten Sie ein paar Kojen für die nächtliche Bettruhe, Fastfood-Automaten und vollautomatische Duschen – das klingt einfach!? Schön. Doch wenn die eigenwilligen Aliens anfangen zu rebellieren, weil Sie ihre Wünsche nicht erfüllen, beginnt es haarig zu werden. Wir stehen Ihnen mit nützlichen Tipps und Tricks zur Seite!



Die Völker 2

Haben Sie Ihr Volk fest im Griff oder tanzt es Ihnen schon wieder auf der Nase herum? Letzteres passiert nur allzu leicht, denn egal, ob Sie die Pimmons, die Amazonen oder die Sajiki spielen: Mit jeder neuen Mission wird es zusehends schwieriger, die drei Völker bei Lust und Laune zu halten. Aus diesem Grunde haben wir eine Reihe nützlicher Tipps für Sie zusammengestellt.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

Operation **Flashpoint**

Schnell haben Sie Ihr Leben ausgehaucht. Der Realitätsgrad von Operation Flashpoint ist so hoch wie bei keinem anderen Taktik-Shooter. Wir haben daher für Sie die wichtigsten Überlebensregeln zusammengefasst.

Einzel-, Dauerfeuer oder Salve?

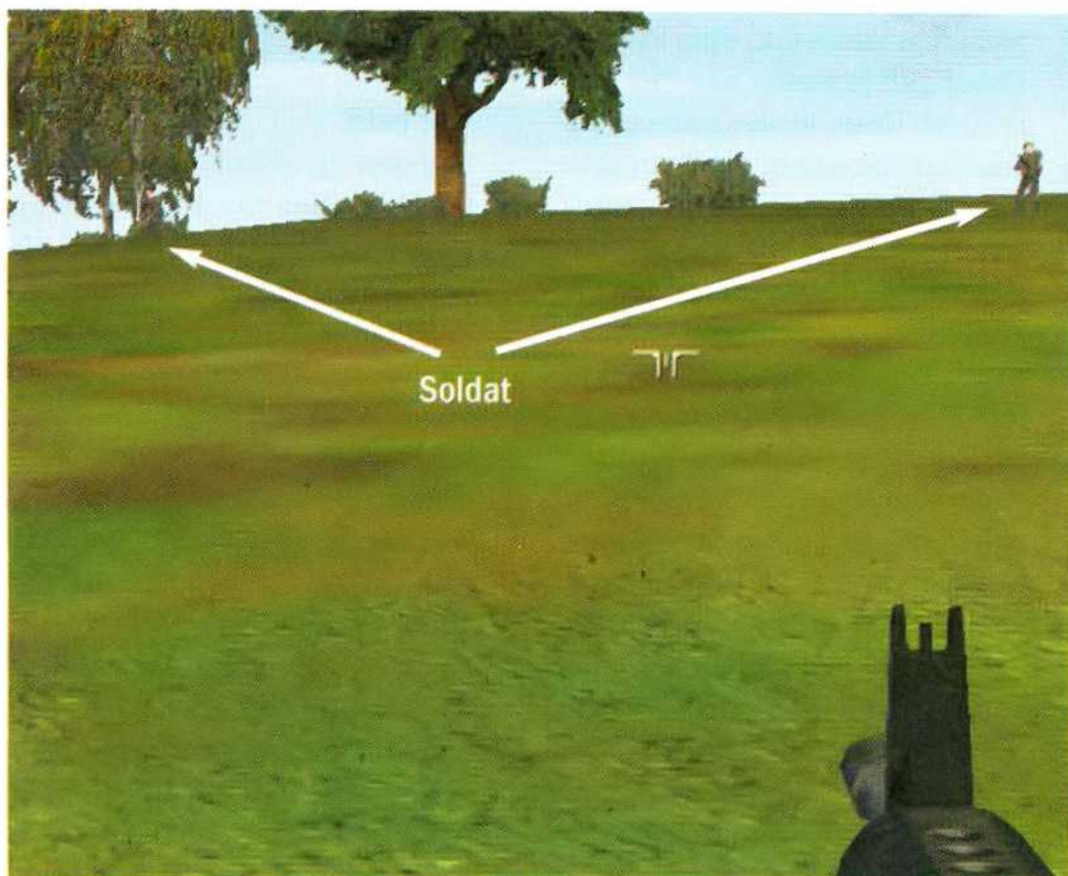
Stellen Sie Ihre Waffe ausschließlich auf Einzelfeuer ein. Das hat mehrere Gründe: Wenn Sie eine Salve abfeuern, geht der Lauf sehr weit nach oben, wodurch die folgenden Kugeln ihr Ziel verfehlen und Sie Ihr Ziel schnell aus den Augen verlieren. Auf kurze Distanz zum Gegner können Sie das ausgleichen, indem Sie das Fadenkreuz niedriger ansetzen. Jedoch bei einem Ziel, das sich einige hundert Meter entfernt befindet, trifft höchstens die erste Kugel. Mit Einzelfeuer aber können Sie zuerst einen Richtschuss abfeuern und sehen, wo die Kugel einschlägt. Anschließend können Sie die Schussrichtung korrigieren. Dauerfeuer sollten Sie nur dann einsetzen, wenn es gilt, eine ganze Meute Gegner in kurzer Zeit auszuschalten.

Wann soll ich nachladen?

Achten Sie auf den Inhalt Ihres Magazins. Da das Nachladen der Waffe sehr viel Zeit in Anspruch nimmt, sollten Sie in taktisch klugen Momenten die Waffe nachladen, um kein wehrloses Ziel für den Feind abzugeben. Achten Sie darauf, dass Sie sich nach Möglichkeit hinter einem Baum oder einer schützenden Mauer verstecken. Bevor Sie in einen Lkw steigen, sollten Sie ebenfalls Ihre Waffe nachladen, da Sie das während der Fahrt nicht tun können. Wenn Sie in einen Hinterhalt geraten und aus dem Lkw springen, ist es hilfreich, ein volles Magazin im Gewehr zu haben, um keine wertvolle Zeit zu verlieren. Übrigens macht es keinen Unterschied, ob Sie Ihre Waffe im Liegen oder im Stehen nachladen, da beides gleich lang dauert.

Wann muss ich die Waffe auf dem Rücken tragen?

Abgesehen von der ersten Mission, in der Sie das Trainingscamp absolvieren, müssen Sie die Waffe nicht mehr über die Schulter nehmen. Auch wenn Sie sich später nicht in einem Gefecht befinden, sollten Sie die Waffe immer in der Hand halten. Das Wechseln der Waffe von der Schulter in die Hand benötigt einige Zeit. Bei einem Überfall durch feindliche Soldaten kann diese Verzögerung Ihr Leben kosten. Außerdem laufen Sie wesentlich schneller, wenn Sie die Waffe in der Hand halten.



GETARNT Wenn Sie das Terrain optimal ausnutzen, werden Sie vom Gegner kaum erkannt. Den Soldaten vor dem Busch links erkennt man fast nicht, im Gegensatz zum rechten.

Wie verstecke ich mich am besten?

Auf 400 Meter Entfernung kann Sie ein Gegner nicht von einem Baum oder einer Hecke unterscheiden. Ein Anhaltspunkt für Ihre Gegenwart ist die Silhouette Ihres Körpers. Wenn Sie über dem Horizont stehen, heben Sie sich durch die dunkle Tarnung von dem hellen Hintergrund ab. Das Gleiche gilt auch für Häuserwände oder felsigen Untergrund. Suchen Sie sich deshalb immer eine dunkle Ecke, bei der Sie Stellung beziehen können.

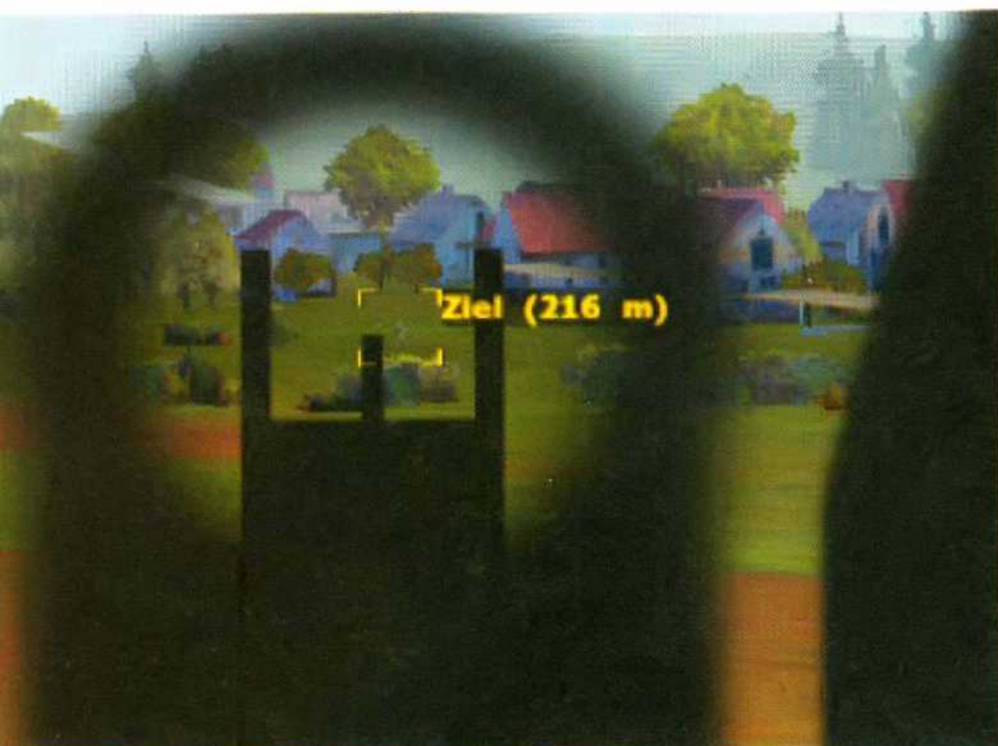
Wodurch verrate ich meine Position?

Eine Person, die sich bewegt, ist auch auf große Entfernung schnell auszumachen. Dabei gilt: Je schneller Sie sich bewegen, desto eher werden Sie entdeckt. Wenn Sie sich in einem Krisengebiet befinden, sollten Sie sich hinter einem Hindernis auf den Boden werfen und zur nächsten Stellung gleiten (robben). Stehen Sie niemals an der gleichen Stelle auf, an der Sie sich auf den Boden geworfen haben. Ein feindlicher Soldat hat eventuell Ihre letzte Position im Fadenkreuz und wartet nur auf den Moment, bis Sie wieder aufstehen. Begeben Sie sich deshalb immer ein paar Meter zur Seite, bevor Sie aufstehen. Einen weiteren Anhaltspunkt für Ihre Position bietet das Mündungsfeuer Ihrer Waffe. Wechseln Sie deshalb häufig den Standort, damit sich der Gegner nicht auf Sie einschießt.

Wie kann ich meine Fähigkeiten trainieren?

Öffnen Sie den Editor des Spiels und setzen Sie die verschiedenen Einheiten und Waffengattungen auf eine Insel. Schlüpfen Sie dann als Spieler in diese Einheiten. Auf diese Weise können Sie das Verhalten der verschiedenen Waffen ausprobieren. Mit den Fahrzeugen

O



SCHARFSCHÜTZE Halten Sie das Korn der Zieloptik ein wenig vor das Ziel und drücken Sie ab. Mit Einzelfeuer sollten Sie das Ziel treffen.



OPTIK Die Soldaten können Sie anhand der Waffen und der Kopfbedeckung voneinander unterscheiden.

können Sie darüber hinaus die Inseln erkunden und deren Fahrverhalten herausfinden.

Wie treffe ich besser?

Zum Zielen stehen Ihnen zwei Perspektiven zur Verfügung. Die Bessere von beiden ist die Ansicht, bei der Sie direkt über Kimme und Korn zielen. Das Zoom ist bei dieser Einstellung permanent eingeschaltet. Der Nachteil dabei ist, dass Sie sich nur sehr langsam voranbewegen können. Deshalb eignet sich diese Art des Zielens besonders für einen Hinterhalt, bei dem Sie liegend auf einen Gegner warten. Die normale Einstellung empfiehlt sich besser für einen Angriff, bei dem Sie abwechselnd rennen und sich hinlegen.

Wie werfe ich die Granaten weiter?

Sie bestimmen die Entfernung eines Granatenwurfs durch den Winkel, den Sie wählen. Richtig weit werfen Sie die Granate aber erst dann, wenn Sie vorher Anlauf nehmen. Mit einer Granate in der Hand sind Sie aber ein leichtes Ziel für die Gegner. Deshalb ist es sinnvoll, die Granate aus einem Versteck oder über eine große Distanz zu werfen.

Kann ich während des Laufens schießen?

Sie können zwar beim Laufen Ihre Waffe abfeuern, doch Sie werden dabei nichts treffen. An dem kleinen, senkrechten Strich im Fadenkreuz erkennen Sie, wie groß die Streuung der Kugeln ist, die Sie abfeuern. Bleiben Sie deshalb immer stehen, bevor Sie ein Ziel anvisieren. Es ist natürlich besser, wenn Sie sich hinhocken oder auf den Boden legen.

Wirkt sich die Entfernung auf die Schusseigenschaft aus?

Eine abgeschossene Kugel gehorcht den Gesetzen der Physik. Das heißt, dass sie nach und nach an Höhe verliert, bis sie schließlich auf dem Boden aufschlägt. Denken Sie deshalb daran, dass Sie das Fadenkreuz ein wenig über das Ziel halten, wenn sich der Gegner weiter als 200 Meter entfernt von Ihrer Position befindet.

Wie treffe ich ein sich bewegendes Ziel?

Das kommt auf die Entfernung zwischen Ihnen und dem Ziel an. Dabei gilt: Je weiter das Ziel entfernt ist, desto weiter müssen Sie das Fadenkreuz in der Laufrichtung des Ziels versetzen. Sie müssen das Fadenkreuz also so platzieren, dass der Gegner nach kurzer Zeit in die Schusslinie läuft, da die Kugel einige Zeit benötigt, um eine große Entfernung zurückzulegen. Wie weit Sie das Fadenkreuz in die Laufrichtung halten müssen, ist reine Übungssache, da die normale Zieloptik keine Hilfen anbietet. Am besten halten Sie ungefähr drei Meter vor das Ziel, schalten das Gewehr auf Einzelschuss und geben ein paar Schüsse ab. Dadurch vergrößern Sie die Wahrscheinlichkeit eines Treffers.

Welche Vorteile bietet der Wald?

Der Wald bietet eine hervorragende Deckung für einen Trupp Soldaten. Die Soldaten können sich hinter Bäumen verstecken und sind durch die dahinter stehenden Bäume so gut wie unsichtbar. Ein weiterer, großer Vorteil ist, dass keine Panzer in den Wald gelangen, da die Bäume so eng beieinander stehen, dass kein Panzer hindurchfahren kann. Aus der Luft können Sie nur dann gesehen werden, wenn Sie sich schnell fortbewegen. Achten Sie deshalb auf eventuell nahende Helikopter und stellen oder legen Sie sich dicht an einen Baum. Wenn ein Hubschrauber aber einige Raketen in den Wald feuert, helfen Ihnen solche Maßnahmen nichts.

Soll ich bei meinen Kameraden bleiben?

Auf jeden Fall. Im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern macht es bei **Operation Flashpoint** wenig Sinn, in Rambo-Manier durch die Gegend zu laufen und alles im Alleingang zu erledigen. Taktik ist das A und O in diesem Spiel. Wenn Sie zum Beispiel Ihre Waffe nachladen, halten Ihnen Ihre Teamkollegen den Rücken frei. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht zu dicht beieinander stehen. Wenn Sie mit drei oder vier Leuten auf einem Fleck hocken und der Gegner eine Granate nach Ihnen wirft, erwischt es mit ziemlicher Sicherheit gleich alle Kameraden auf einmal. Halten Sie deshalb immer ein wenig Abstand.

Kann ich meine Kameraden verletzen?

Passen Sie auf, wo Sie hinschießen. Gerade wenn Sie mit mehreren Einheiten in den Kampf ziehen und eine weitere Einheit aus einer anderen Richtung kommt, verwechselt man schon schnell mal Freund und Feind. Wenn Sie die leichte Schwierigkeitsstufe gewählt haben, müssen Sie nur das Fadenkreuz über das Ziel halten. Wenn die Bezeichnung für diese Einheit grün ist, handelt es sich bei Ihrem Gegenüber um einen Kameraden. Wenn Sie keinerlei Bezeichnung erhalten, sollten Sie das Feuer eröffnen, da es sich hierbei um einen Gegner handelt.

Woran erkenne ich den Feind?

Auf große Distanz ist ein Feind schwer von einem Freund zu unterscheiden. Im Schwierigkeitsgrad „Veteran", gibt Ihnen das Spiel keinerlei Hilfestellung. Sie können sich lediglich an den Waffen und dem Helm des Soldaten orientieren, um herauszufinden, welcher Seite er angehört.

Was bedeuten die Zahlen, die der Offizier ruft?

Während eines Einsatzes ruft Ihnen der Offizier häufig eine Kombination aus Buchstaben und Zahlen zu. Mit diesen gibt er Ihnen die Koordinaten für den nächsten Wegpunkt durch. Wenn Sie das Spiel im Schwierigkeitsgrad „Kadett" spielen, wird Ihnen die Koordinate auf dem Bildschirm mithilfe eines gelben Vierecks auf dem Boden angezeigt. Haben Sie jedoch die Schwierigkeitsstufe „Veteran" gewählt, müssen Sie die Karte öffnen. Am oberen und linken Bildschirmrand finden Sie die genannten Buchstaben und Zahlen. Der Schnittpunkt bezeichnet den Sektor, zu dem Sie sich bewegen sollen.

Kann ich alle Missionen gewinnen?

Nein. Manche Missionen sind von vornherein schon so programmiert, dass Sie diese nicht gewinnen können. Auch wenn Ihnen Ihr Vorgesetzter hinterher eine Predigt hält, haben Sie nichts falsch gemacht.

Muss ich mich am Ende einer Mission heilen lassen?

Wenn Sie eine Verletzung erlitten haben, sollten Sie sich immer gleich von einem Sanitäter verarzten lassen oder ein nahe gelegenes Feldlazarett aufsuchen. Am Ende einer Mission ist das aber nicht nötig, da Sie in der nächsten Mission wieder Ihre komplette Lebensenergie besitzen. Wenn Sie das Kommando über eine eigene Einheit besitzen, sollten Sie dem Sanitäter den Befehl geben, hinter Ihnen zu bleiben. So bleibt der Sani vor dem Kugelhagel der Gegner geschützt. Bedenken Sie aber, dass das Verbinden einige Zeit dauert. Lassen Sie sich deshalb nur dann verbinden, wenn Sie eine einigermaßen sichere Position haben.

Wie wirken sich die Verluste auf den Verlauf der Handlung aus?

Die Verluste, die Ihr Team während einer Mission erleidet, haben keinen Einfluss auf den Verlauf der Handlung. Auch wenn Sie viele Soldaten verlieren, haben Sie in der nächsten Mission immer die gleiche Anzahl an Soldaten zur Verfügung. Die Mission wird aber verständlicherweise immer schwieriger, je mehr Verluste Sie in Ihren eigenen Reihen zu beklagen haben. Immerhin müssen Sie dann mit wenig Feuerkraft gegen eine gleich bleibende Anzahl von Gegnern kämpfen.

Woher bekomme ich neue Munition?

In manchen Missionen stehen Ihnen M113-Schützenpanzer und Lkws zur Verfügung, an denen Sie sich mit Magazinen für Ihr M16 oder Granaten ausrüsten können. Stehen diese nicht zur Verfügung, sollten Sie das Schlachtfeld nach Munition absuchen. Wenn es keine Munition für Ihre Waffe gibt,





PANZERKNACKER Wenn der Panzer nicht in Kampfbereitschaft ist, können Sie die Insassen mit normalen Waffen erledigen. Beeilen Sie sich aber, da sich die Luken schließen.



ÜBERBLICK Wenn Sie diese Perspektive wählen, haben Sie eine bessere Sicht auf den Verlauf der Straße. Außerdem erkennen Sie schon früh Gegner, die Ihnen auflauern.

müssen Sie sich eine AK74 von den gegnerischen Einheiten „ausborgen". Wenn Sie einen Offizier finden, nehmen Sie auch gleich das Fernglas an sich. Achten Sie vor allem auf Raketenwerfer, die Sie verblichenen Soldaten abnehmen können. Zum einen macht sich der Abschuss eines Panzers gut in Ihrer Bewertung und zum anderen können Sie damit eine ganze Horde feindlicher Soldaten ins Jenseits schicken.

Ich sehe nichts in der Nacht!

Einige Missionen finden in der Nacht oder im frühen Morgengrauen statt. Durch die Dunkelheit ist die Sicht schwer beeinträchtigt und Sie sehen die Gegner erst sehr spät. Wenn Sie in einer solchen Situation kein Nachtsichtgerät zur Hand haben, können Sie mit einem kleinen Trick die Nacht zum Tag machen. Gehen Sie in das Optionsmenü für die Grafikeinstellungen und regeln Sie die Helligkeit und die Gammakorrektur nach oben. Wenn Sie anschließend wieder in das Spiel zurückkehren, ist die Umgebung wesentlich heller.

Wann soll ich in die Verfolgerperspektive schalten?

Es gibt einige Situationen, in denen es besser ist, aus der Ego-Perspektive in die des Verfolgers zu schalten. Wenn Sie zum Beispiel in ein Gebüsch kriechen, um sich dort zu verstecken, können Sie aus der Verfolgerperspektive besser sehen, wie gut Sie getarnt sind. Auch bei einer Fahrt in einem Lkw oder einem Pkw haben Sie eine bessere Sicht auf die Umgebung und können so vor dem Aussteigen eventuelle Gegner in der Nähe aufspüren.

Fahrzeuge

Straße oder Gelände?

Wenn Sie mit einem kleinen Skoda unterwegs sind, sollten Sie damit auf der Straße fahren. Der Skoda ist zwar prinzipiell geländegängig, fährt dort aber so langsam, dass Sie zu Fuß schneller vorankommen. Der einzige Vorteil bei diesem Wagen ist, dass Sie etwas mehr geschützt sind als zu Fuß. Die verschiedenen Jeeps sind da schon eher für das Gelände geeignet. Sie sollten aber auch mit diesen nach Möglichkeit auf der Straße fahren und nur dann ins Gelände wechseln, wenn Sie einem Gegner ausweichen wollen.

Welche Sicht eignet sich zum Fahren?

Die Fahrzeuge lassen sich besser durch das Terrain manövrieren, wenn Sie die Außenansicht gewählt haben. Aus dem Cockpit heraus haben Sie eine schlechte Sicht auf den Verlauf der Straße, da der Sichtbereich sehr stark eingeschränkt ist.

Wie übernehme ich ein Fahrzeug?

Wenn ein Fahrer in dem Fahrzeug sitzt, müssen Sie ihn mit einem gezielten Schuss aus dem Weg räumen. Anschließend können Sie sich wie gewohnt neben die Fahrertür stellen und einsteigen. Sie können aber auch jeden einzelnen Reifen des Fahrzeugs zerschießen, um den Gegner an der Flucht zu hindern. Dummerweise gibt es bei **Operation Flashpoint** aber keine Ersatzreifen, weshalb Sie einen fahrbaren Untersatz mit zerschossenen Reifen nicht mehr nutzen können.

Wie schalte ich Panzer aus?

Entweder Sie verfügen über einen LAW, mit dem Sie eine Rakete auf den Panzer abschießen können, oder Sie legen eine Verzögerungsbombe, die Sie nach dem Legen aus sicherer Entfernung zünden können. Wenn Sie keine der beiden Waffen zur Verfügung haben, können Sie auch mit etwas Glück die Insassen mit dem M16-Sturmgewehr erledigen. Das geht aber nur dann, wenn die Panzer-Crew nicht in Alarmbereitschaft ist. Wenn keine Gefahr droht, stecken die Insassen des Panzers ihre Köpfe durch die Luken und können durch einen Kopfschuss erledigt werden. Bei dem russischen T80-Panzer haben Sie dadurch sogar die Möglichkeit, den Kanonier auszuschalten.

Legende

Folgende Symbole werden Sie auf allen Karten immer wieder finden. Hier deren Erläuterung:

Symbol	Bedeutung
!	Gegner
rote Pfeil	Truppenbewegung (Gegner)
blauer Pfeil	Truppenbewegung (Freund)

Kriegsgeschehen

Sie können eine Mission mehrmals spielen und werden dabei feststellen, dass sie unter Umständen jedes Mal anders verläuft – je nachdem, wie erfolgreich jede Einheit ihre Aufgaben im jeweiligen Auftrag erfüllt. Treffen zum Beispiel Ihre unterstützenden Einheiten ihre Ziele nicht, müssen Sie mehr Gegner abwehren oder umgekehrt. Somit gibt es keine allgemeingültige Musterlösung. Allerdings besitzt jede Mission eine Grundstruktur. Mithilfe von strategischen Karten versuchen wir, Ihnen dieses Wissen zu vermitteln, damit Sie es entsprechend im Spiel umsetzen können.

Insel Everon

Mission: Flashpoint

Art: Infanterieangriff auf Morton
Unterstützung: M1A1, Cobras
Verlauf: Mission endet nach der Einnahme von Morton

Ihr erster Kampfeinsatz führt Sie nach Morton. Nachdem Sie aus dem Helikopter ausgestiegen sind und die Lagebesprechung hinter sich gebracht haben, speichert das Spiel automatisch. Bleiben Sie während des Angriffs unbedingt bei Ihrer Gruppe und preschen Sie nicht alleine vor. Viele Gegner werden schon von anderen US-Streitkräften ausgeschaltet. Da man im Dorf selber leicht Feinde übersieht, sollten Sie speichern, bevor Sie direkt in die Siedlung vorrücken.

Mission: Combined Arms

Art: Infanterieangriff auf das Dorf Regina
Unterstützung: Mehrere Infanterietrupps, M113, M1A1 und M60
Verlauf: Mission endet nach dem Rückzug aus dem Ort Regina

Mission: Combined Arms



HINTERHALT Sobald Ihre Truppe die Baumreihe (1) erreicht, wird das Feuer auf Sie eröffnet.

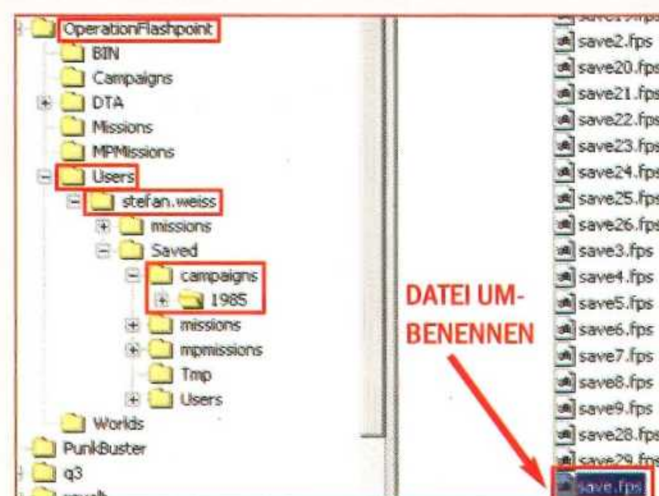
Kurz bevor die eigentlichen Kämpfe losgehen, wird das Spiel gespeichert. Da Sie nicht der einzige Trupp sind, der Regina angreift, sollten Sie unbedingt bei Ihrem Zug bleiben. Sie greifen Regina über die linke Flanke an. Achten Sie auf Gegner, die aus der Stadt in den Wald flüchten. Auch dieses Mal sollten Sie kurz vor Betreten des Dorfes speichern. Sobald Regina eingenommen wurde, werden per Funk russische Panzer aus Süden gemeldet. Trotz der eigenen

O

Speichertrick

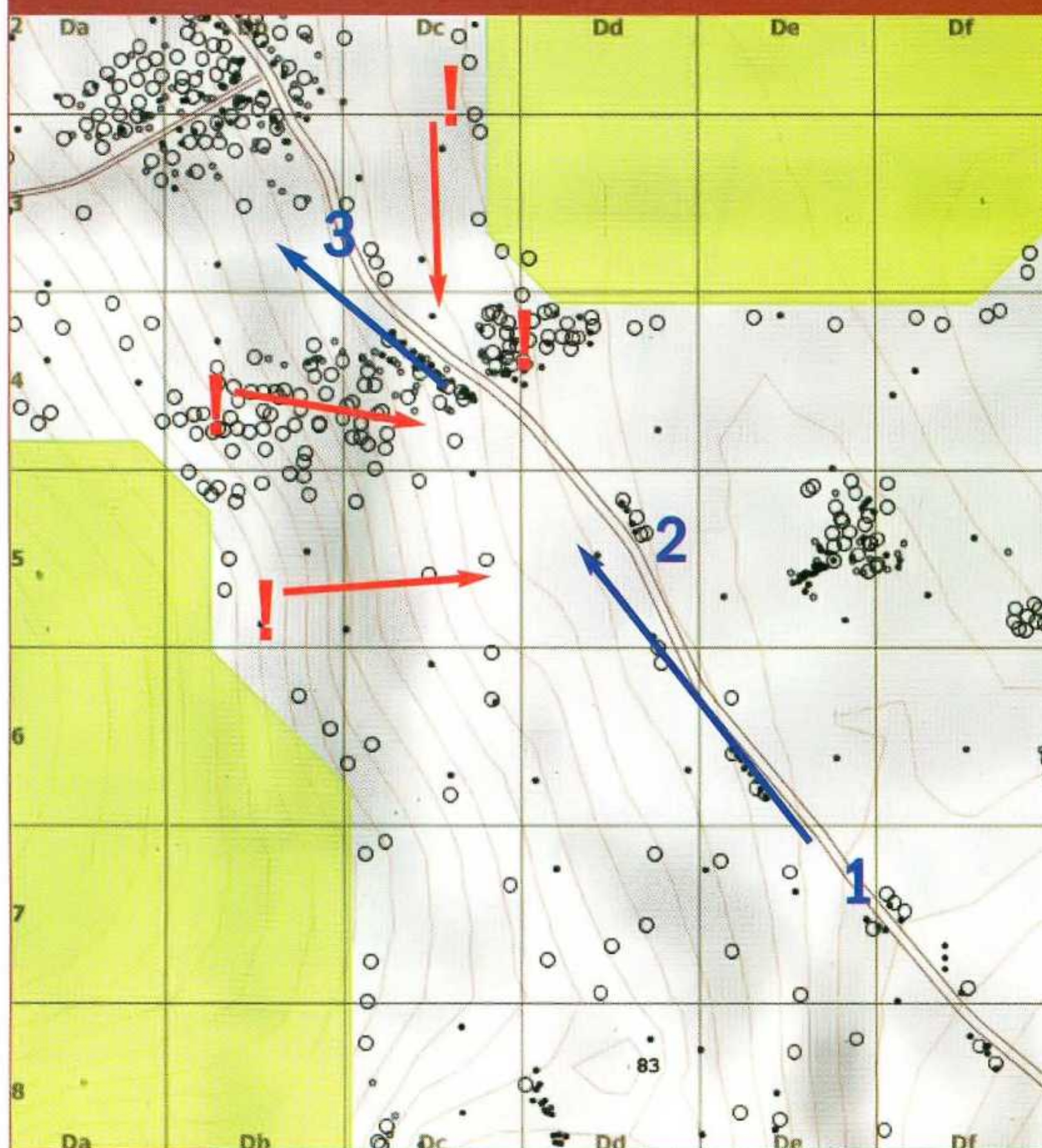
Richtig knifflig wird Operation Flashpoint, weil Sie immer nur einen Speicherplatz pro Mission zur Verfügung haben. Ansonsten sind Sie auf das automatische Speichern angewiesen. Es gibt aber einen Trick, dies zu umgehen.

Nachdem Sie Ihren Spielstand angelegt haben, drücken Sie bei laufender Mission die ALT- und TABULATOR-Taste, um das Spiel vorübergehend zu verlassen. Keine Bange, der Spielfluss wird dadurch angehalten. Öffnen Sie nun mit dem Explorer in Ihrem Spielverzeichnis den Ordner „\Users\vorname.nachname\Saved\Campaigns\1985". Dort ist eine Datei namens „save.fps" zu finden. Benennen Sie diese um (zum Beispiel in „save1.fps"). Wenn Sie jetzt wieder ins Spiel zurückkehren, können Sie einen Spielstand anlegen, wenn Sie möchten. Wenn Sie später einen alten Spielstand benutzen wollen, müssen Sie die geänderte Datei wieder in save.fps umbenennen.



AUSGETRICKST Schlagen Sie der Programmierung durch Umbenennen der Spielstanddatei ein Schnippchen.

Mission: Alert



IN DER ZANGE Auf der Hinfahrt zum Einsatz erfolgt ein automatisches Speichern (1). Sobald Sie aus dem M113 aussteigen (2), pfeifen Ihnen schon die Kugeln um die Ohren. Kämpfen Sie sich in Richtung Rendezvous-Punkt (3) vor, an dem Sie ein Lkw abholt.

Mission: Montignac Must Fall



BLINDE KUH In der Nähe der Tankstelle gerät Ihr Lkw unter Beschuss (1). Die Gegner sind in der Dunkelheit nur schwer zu erkennen (Gammakorrektur hoch setzen!). Wenn der HIND in Erscheinung tritt, fliehen Sie in den Wald (2).

Panzerunterstützung bleibt Ihnen nur der Rückzug nach Norden. Versuchen Sie gar nicht erst, die drei T80 anzugreifen. Selbst wenn Sie die Panzer knacken würden, ändert das nichts am Verlauf der Mission.

Mission: Camping

Art: Nachschub und Versorgung – Patrouille
Unterstützung: M113
Verlauf: Erst nach diversen Fahreinsätzen folgt ein kurzer Kampfeinsatz.

Sie werden von Ihrem Vorgesetzten Berghof zum Fahrdienst verdonnert. Folgen Sie einfach seinen Befehlen. Vorsicht bei der Steuerung des Lkw: Berghof bremst an einigen Stellen – halten Sie also Abstand, um Ihrem Chef nicht ins Heck zu donnern. Nachdem Sie den Infanteriezug in Le Moule abgesetzt haben, geht's auf Patrouille. Vor dem Kampfeinsatz speichert das Spiel automatisch. Im Wald treffen Sie auf zwei Infanterietrupps. Nachdem der erste Trupp ausgeschaltet wurde, kommt ein M113 zur Unterstützung herbei. Wenn Sie Glück haben, erledigt der Transporter die zweite Gruppe, bevor Sie diese überhaupt erreichen.

Mission: Alert (schwer)

Art: Infanterieangriff
Unterstützung: M113, Infanterietrupp
Verlauf: Mission endet nach der Vernichtung aller Gegner

Nach einer kleinen Ruhephase erreicht Sie ein Notruf des Leutnants. Schnappen Sie sich das MG aus dem Zelt. Es ist bei dieser Mission äußerst nützlich – vorausgesetzt, Sie können damit umgehen. Ein M113 erscheint und bringt Ihren Trupp zum Ort des Geschehens. Kurz vor dem Einsatz wird gespeichert. Sobald Sie aussteigen, geht die Action los – links und rechts von der Straße haben sich russische Soldaten verschanzt. Rücken Sie in Richtung Jeep vor und behalten Sie die Hänge westlich von Ihnen im Auge. Der M113 erledigt im besten Fall eine Menge Gegner, wird aber immer zerstört. Speichern Sie ab, nachdem Sie einige Feinde erledigt haben, und warten Sie auf die unterstützende Infanterietruppe.

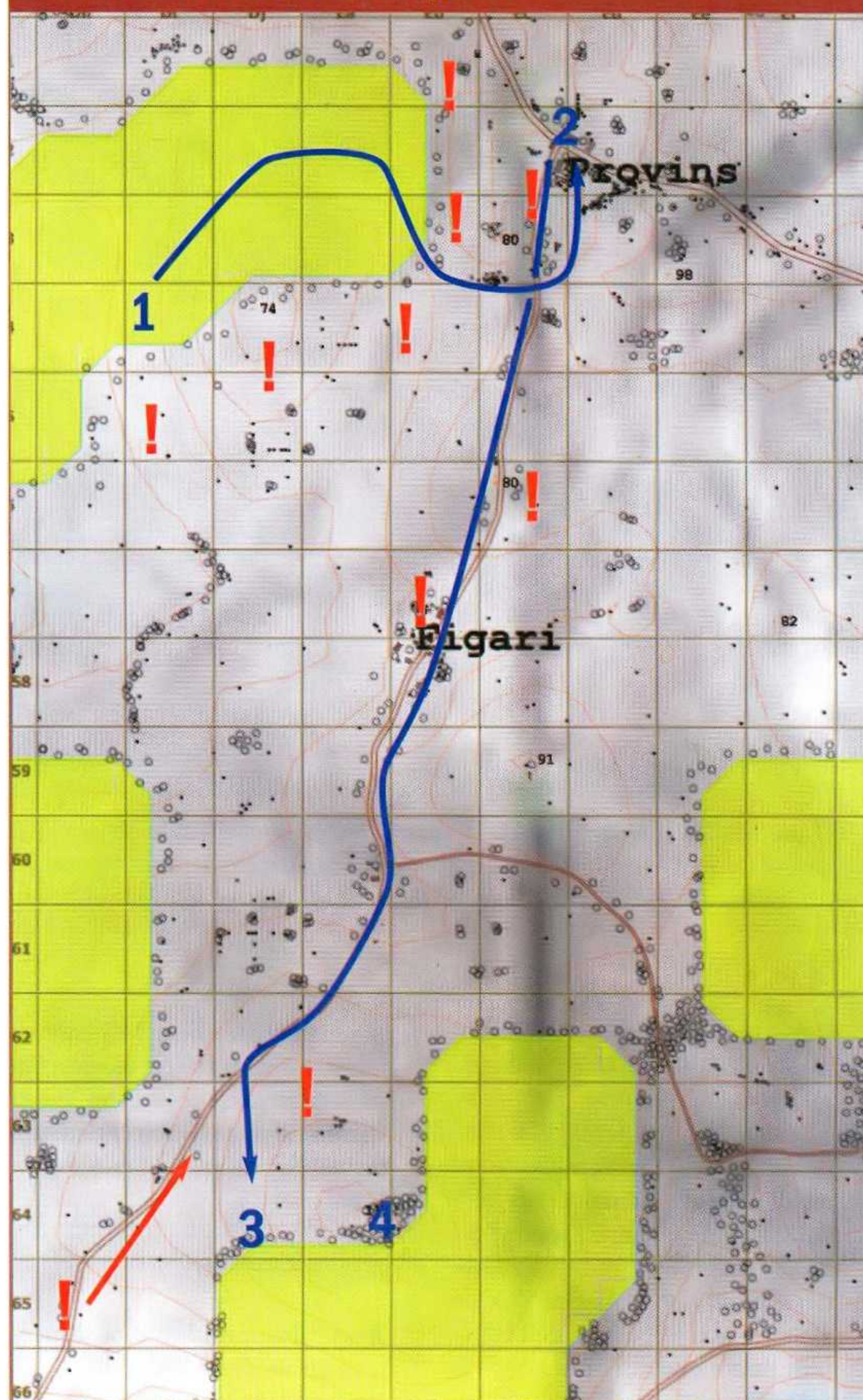
Wenn die Gefahr durch feindliche Soldaten endgültig vorbei ist, erhalten Sie den Befehl, mit dem Lkw abzufahren, der mittlerweile bei Ihnen eingetroffen sein dürfte.

Mission: Montignac Must Fall (schwer)

Art: Infanterieangriff bei Nacht – Flucht im Lkw
Unterstützung: Zwei Infanterietrupps
Verlauf: Nach der Befreiung Montignacs wird ein Rückzug befohlen. Ihr Lkw gerät in Provins in einen Hinterhalt.

Das Spiel wird erst nach dem erfolgreichen Angriff auf Montignac gespeichert. Dies ist Ihr erster Nachteinsatz. Sollten Sie Sichtprobleme haben, stellen Sie die Gamma-Korrektur in den Video-Optionen möglichst hoch. Konzentrieren Sie sich unbedingt auf Ihren Abschnitt – andere US-Truppen greifen von Osten und Westen an. Nur allzu leicht nimmt man aus Versehen einen Kollegen aufs Korn. Der Angriff wird durch die Zerstörung des russischen BMP eingeleitet. Da Sie über einen Granatwerfer verfügen, können Sie auch eine Leuchtrakete einsetzen. So sehen Sie das Schlachtfeld für einige Sekunden viel besser. Nach der Befreiung des Dorfes geht es mit neuen Befehlen weiter Richtung Provins. Erst hier wird gespeichert. Ihr Lkw wird kurz vor Provins auf Höhe der Tankstelle angegriffen. Ein BMP und ein Infanterietrupp machen Ihnen das Leben schwer. Sobald alle Gegner erledigt wurden, schickt man Ihnen einen Blackhawk-Hubschrauber, um Sie und Ihre Kameraden abzuholen. Der Hubschrauber wird jedoch von einem feindlichen HIND-Helikopter abgeschossen. Vorsicht: Versuchen Sie gar nicht erst, den russischen Flieger unter Beschuss zu nehmen. Bleiben Sie in Deckung und fliehen Sie in den Wald.

Mission: After Montignac



AUF DER FLUCHT Schleichen Sie vom Startpunkt (1) durch den Wald und schnappen Sie sich in Provins den Skoda (2). Fahren Sie mit dem Auto möglichst nah an den Wald südlich von Figari (3). Marschieren Sie dann zum Fluchtpunkt (4).

Mission: After Montignac (schwer)

Art: Flucht
Unterstützung: Keine
Verlauf: Der Evakuierungspunkt in Morton wird überrannt – am Ersatzpunkt geraten Sie in Gefangenschaft.

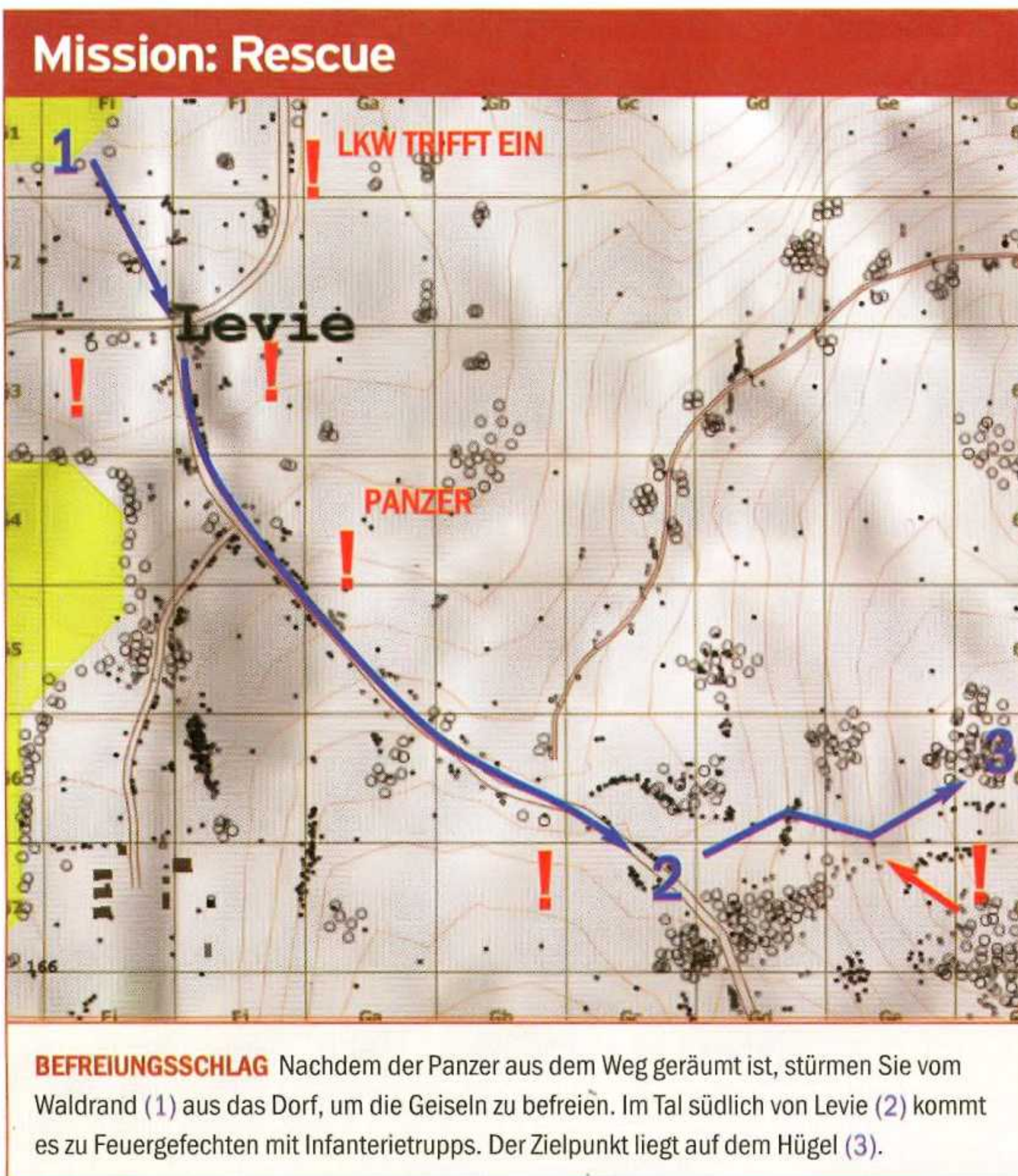
Sie sind alleine mitten in feindlichem Gebiet. Wichtig: Feuern Sie keinen einzigen Schuss ab! Das lockt nur eine Vielzahl Soldaten herbei. Laufen Sie zunächst geradeaus und schnappen Sie sich von den Leichen am Waldrand ein Fernglas. Folgen Sie dann der eingezeichneten Route auf unserer Karte. Beobachten Sie die feindlichen Truppen und bewegen Sie sich erst, wenn die Luft rein ist. In dieser Mission sollten Sie unbedingt den Speicher-Trick (siehe Extrakasten) verwenden. Sobald Sie am Evakuierungspunkt im Wald ankommen, werden Sie von Russen gefangen genommen. Sie finden sich danach in einem Zelt wieder. Rebellen greifen Ihre Peiniger an, dabei wird das Zelt manchmal von einer Granate getroffen – rennen Sie daher besser aus dem Zelt heraus und gehen Sie in Deckung. Sobald das Feuergefecht vorüber ist, werden Sie nun von den Rebellen gefangen genommen.

Mission: Rescue

Art: Geiselbefreiung in Levie
Unterstützung: Anti-Panzer-Einheit „Schwarzer Bär"

O

Mission: Rescue



BEFREIUNGSSCHLAG Nachdem der Panzer aus dem Weg geräumt ist, stürmen Sie vom Waldrand (1) aus das Dorf, um die Geiseln zu befreien. Im Tal südlich von Levie (2) kommt es zu Feuergefechten mit Infanterietrupps. Der Zielpunkt liegt auf dem Hügel (3).

Verlauf: Mission endet erst, wenn Sie samt Geiseln im Camp ankommen (zwei Kämpfe)

Benutzen Sie Ihr Fernglas und melden Sie alle Kontakte: Ein Soldat steht am Lkw, eine Zweier-Patrouille marschiert umher, ein Soldat sitzt im UAZ und eine Wache befindet sich rechts von den Häusern hinter einem Baum (schwer zu erkennen!). Visieren Sie einen Gegner an und schießen Sie, sobald der Panzer zerstört ist. Sollten Sie vorher schießen, scheitert die Mission – gegen einen Kampfpanzer haben Sie keine Chance. Nachdem das Dorf befreit ist, wird Befehl gegeben, den Lkw zu besteigen. Wenn Sie vorher getrödelt haben, kommt von Norden ein russischer Lkw mit Infanterie. Tipp: Schnappen Sie sich ein MG von einem der Gefallenen. Damit können Sie den Lastwagen zerlegen, bevor auch nur ein einziger Soldat einen Fuß auf die Straße setzen kann (auf Führerhaus und Plane zielen). Nach der Lkw-Fahrt geht es zu Fuß den Hügel hinauf. Auf der Straße kommt ein weiterer russischer Lastwagen von Norden heran – erledigen Sie die Gegner am besten vom Hang aus mit einigen Granaten oder MG-Salven. Oben auf dem Hügel werden Sie obendrein noch von einem Trupp Infanterie angegriffen. Erledigen Sie die Feinde und gehen Sie zum Camp.

Mission: Undercover

Art: Fahrt mit Lkw zum Hauptquartier der Rebellen
Unterstützung: Keine
Verlauf: Mission ist dann beendet, wenn Sie die Burg erreichen

Bei dieser Mission müssen Sie als Zivilist getarnt einen Lkw mit Rebellen zu einer Burg fahren, die als Hauptquartier dient. Wenn Sie dem Weg folgen, treffen Sie auf zwei Straßensperren. Die Soldaten der ersten Sperre kann Ihr Beifahrer mit ein paar Flaschen Wodka bestechen, während der Offizier an der zweiten Sperre nicht mit sich reden lässt. Sie können entweder Ihre Befehle missachten und die Sperre umfahren – oder Sie steigen aus und erledigen die drei Soldaten. Wenn Sie an der Sperre vorbeifahren, werden Sie allerdings von zwei BMPs angegriffen. Bei dieser Variante verlieren Sie mit Sicherheit einige Kameraden, kommen aber mit etwas Glück unbeschadet bei der Burg an. Der eigentliche Spielverlauf sieht vor, dass Sie aussteigen, die Soldaten an der Sperre erledigen und zu Fuß durch den Wald zur Burg laufen. Im dunklen Forstgehölz müssen Sie sich einige Schusswechsel mit feindlichen Soldaten liefern. Egal für welche Variante Sie sich entscheiden, wenn Sie schließlich die Burg erreicht haben, ist die Mission erfolgreich beendet. Den Anführer der Rebellen finden Sie ganz oben auf dem Burgturm.

Insel Malden

Mission: Night Patrol

Art: Beschützen Sie den Radar vor feindlichen Angriffen
Unterstützung: Keine
Verlauf: Mission endet nach Abfangen der Speznaz-Einheiten oder der Zerstörung des Radars

Dies scheint ein langweiliger Abend zu werden – aber weit gefehlt. Nachdem Ihr Chef mit seinem Jeep wieder abgefahren ist, laufen Sie die Dünen südlich des Radars hinauf. Von dort aus haben Sie den besten Überblick über das Areal. Von Osten beziehungsweise Nordosten kommt jeweils ein Speznaz-Soldat mit der Absicht herangeschlichen, einen Sprengsatz am Radar zu platzieren. Verhindern Sie das mit ein paar gezielten Schüssen aus dem Hinterhalt. Setzen Sie entweder das Nachtsichtgerät oder die Signalraketen ein, damit Sie den Gegner in der Dunkelheit entdecken. Die Truppen, die später aus einem Hubschrauber abspringen, gehören zu Ihrem Team – also nicht schießen! Ob Sie die Zerstörung des Radars verhindern oder nicht, hat keinerlei Auswirkungen auf den Verlauf des Spiels.

Mission: Hold Malden

Art: Halten Sie den Hafen.
Unterstützung: M60, M113
Verlauf: Sie müssen vor den übermächtigen Invasoren flüchten.

Zu Beginn müssen Sie sich hinter das MG klemmen und die Infanterieeinheiten aufhalten, die vom Strand auf Sie zustürmen. Schalten Sie mit der Taste V das alternative Visier ein, damit Sie besser

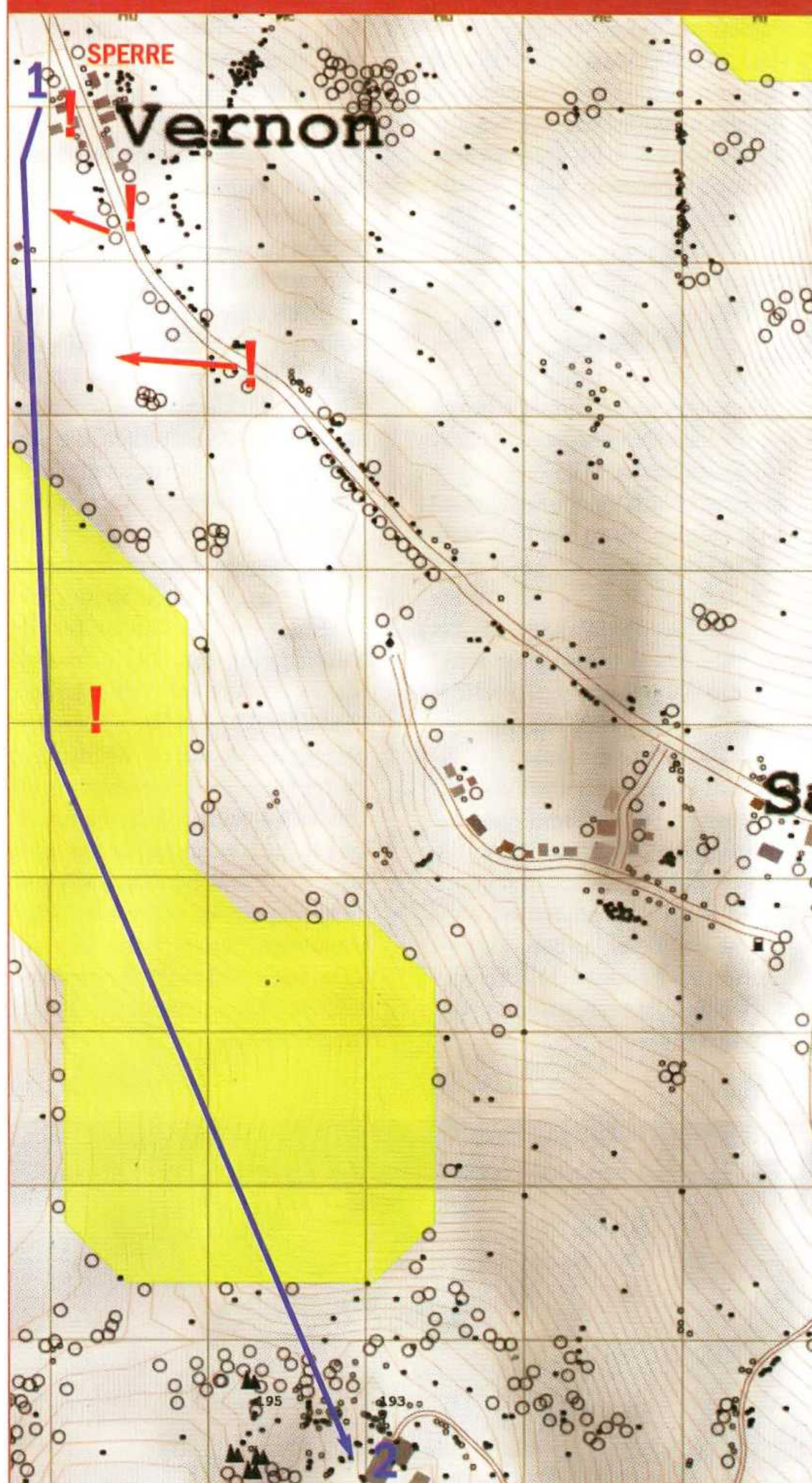
zielen können. Wenn Sie auf leichter Schwierigkeitsstufe spielen, können Sie Freund und Feind unterscheiden, indem Sie das Fadenkreuz über die Soldaten halten oder das Ziel mit einem Rechtsklick markieren. Im Dorf befindet sich ein Sanitätszelt, das Sie aufsuchen sollten, falls Sie in der MG-Stellung verletzt worden sind. Nach dem Befehl zum Rückzug sollten Sie einem der gefallenen Soldaten am Strand eine Anti-Panzer-Waffe abnehmen, um damit eines oder zwei der Kettenfahrzeuge auszuschalten. Sie erleichtern sich so den Rückzug – gewinnen können Sie auf keinen Fall, die Überlegenheit der Russen ist einfach zu groß. Wenn Ihnen die Mission zu schwer ist, können Sie auch gleich nach dem Start der Mission zum Evakuierungsplatz gehen und dort auf das Ende der Mission warten. Dafür erhalten Sie aber natürlich keine Punkte.

Mission: Defender (schwer)

Art: Verminen Sie die Straße, um eine Panzerkolonne aufzuhalten.
Unterstützung: Keine
Verlauf: Zerstören Sie die Panzer und warten Sie auf den M113, der Sie dann abholt.

Achten Sie genau darauf, wo Ihr Kollege seine Minen platziert. Legen Sie keine Minen auf die Straße, sondern platzieren Sie den Sprengstoff links und rechts daneben. Am Ende sollte die Anordnung der Minen in etwa unserem Beispiel auf der Karte entsprechen. Begeben Sie sich anschließend zu dem Gebüsch, bei dem eine Munitionskiste versteckt ist. Nehmen Sie so viele LAW-Raketen an sich, wie Sie tragen können, und hocken Sie sich neben die Kisten. Wenn der erste Panzer auf eine

Mission: Undercover



WALDWANDERUNG Steigen Sie bei der Sperre (1) aus und begeben Sie sich mit Ihren Kameraden in den Wald. Achten Sie auf die von Süden anrückenden Gegner und kämpfen Sie sich bis zur Burg (2) vor.



ERLEUCHTUNG Wenn Sie das Lagerfeuer entzünden, haben Sie eine bessere Sicht und können die anrückenden Gegner nicht verfehlen.



KREUZFEUER Bewahren Sie einen kühlen Kopf und schalten Sie die heraneilenden Soldaten mit gezielten Schüssen schnellstens aus.

Mine gefahren ist, warten Sie noch so lange mit dem Feuern, bis alle Panzer an Ihnen vorbeigefahren sind. Achtung: Aus den zerstörten Panzern springen immer noch Besatzungsmitglieder heraus, die auf Sie schießen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie nicht alle Panzer zerstören können, die Mission lässt sich trotzdem erfolgreich beenden.

Mission: Tank Training

Art: Training der grundsätzlichen Steuerungselemente eines Panzers
Unterstützung: M1A1
Verlauf: Nach einem Panzertraining werden Sie zu einem Einsatz abkommandiert.

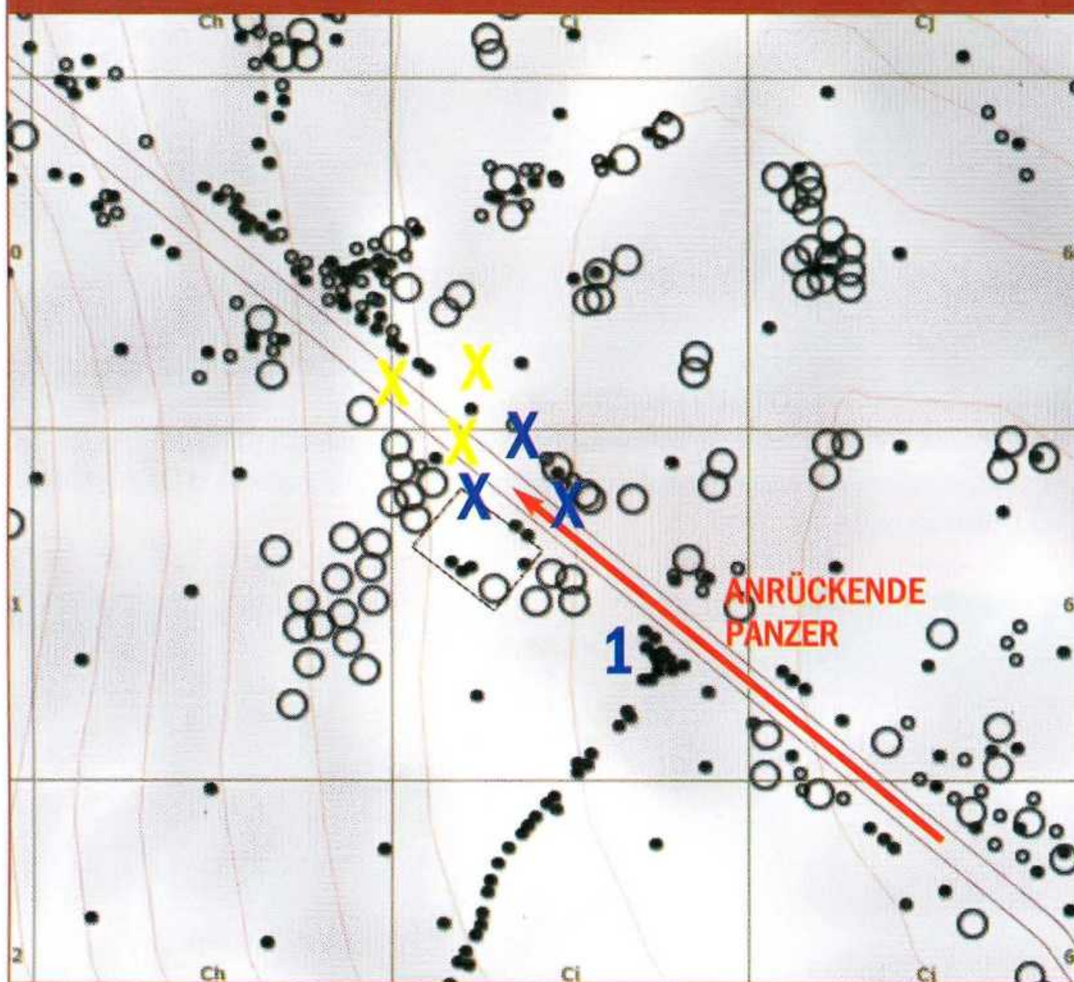
Fahren Sie den Panzer in das nächste Dorf und absolvieren Sie die Schießübung. Anschließend werden Sie in das nächste Dorf gerufen und müssen vor allem Infanterieeinheiten abwehren. Setzen Sie für diese Ziele bevorzugt das MG ein. Wenn Sie Schwierigkeiten mit der Lenkung eines Panzers haben, sollten Sie den Befehl geben, die Formation zu halten (1-1). Die gegnerischen Panzer erledigt der Abrams für Sie.

Mission: Battle of Houdan

Art: Patrouillieren Sie das Gebiet als Panzer-Kommandant.
Unterstützung: Zwei M1A1
Verlauf: Das Gebiet vor dem feindlichen Territorium muss patrouilliert werden.

Fahren Sie mit den beiden anderen Panzern in Formation. Wenn Sie ein Ziel zugewiesen bekommen, sollten Sie den Verband verlassen und das Ziel angreifen. Stoppen Sie den M60, bevor Sie schießen. Auf diese Weise treffen Sie das Ziel besser. Später müssen Sie einen T80 zerstören. Auch wenn dieser sich nicht mehr bewegt, heißt das noch lange nicht, dass er erledigt ist. Schießen Sie deshalb so lange auf den Panzer, bis die Bezeichnung T80 über dem Zielsucher von Rot auf Weiß wechselt. Erst dann können Sie die Mission fortsetzen. Apropos Zielmarkierung: Wenn Sie Infanteristen aufgeschaltet haben, bleibt die Anzeige rot, auch wenn der Gegner erledigt ist. Den Vorstoß in die feindliche Grenzzone können Sie nicht gewinnen. Auch wenn Sie die feindlichen Kräfte dort eliminieren sollten, bekommen Sie den Befehl zum Rückzug.

Mission: Defender



VERMINT Ihr Anführer platziert seine Minen gemäß den gelben Markierungen – legen Sie Ihre gemäß den blauen Markierungen aus. Erwarten Sie die Panzer bei dem Gebüsch (1).

Mission: Interdiction (schwer)

Art: Verdeckter Einsatz
Unterstützung: Keine
Verlauf: Sie müssen einige Panzer und Infanterieeinheiten eliminieren, damit Ihre Kameraden sicher flüchten können.

Ändern Sie im Briefing Ihre Ausrüstung und wählen Sie statt des HK das M21-Scharfschützengewehr. Robben Sie vom Start aus bis zur Kante und schalten Sie von dort die vier Soldaten auf dem unteren Plateau aus. Nehmen Sie von dort unbedingt den Raketenwerfer mit. Arbeiten Sie sich nun bis zur Straße weiter. Von dort aus können Sie im Süden, links der Straße, einen Panzer sehen, der die Straße bewacht. Achtung, von Zeit zu Zeit taucht ein Jeep auf, aus dem eine Patrouille aussteigt. Sie müssen dann so lange regungslos liegen bleiben, bis die Soldaten wieder einsteigen und davonfahren. Jetzt können Sie die beiden patrouillierenden Soldaten, die sich von Lolisse her nähern, mit dem Scharfschützengewehr erledigen und zum Panzer schleichen. Legen Sie den ersten Sprengsatz direkt hinter den Panzer. Achten Sie darauf, dass das Rohr des Panzers nicht auf Sie gerichtet ist, sonst werden Sie entdeckt. Beobachten Sie den zweiten T80, der von Lolisse her patrouilliert. Merken Sie sich den Platz, an dem er kurz hält, um dort einen Sprengsatz zu legen. Den dritten Sprengkörper sollten Sie auf die Straße zwischen den beiden Panzerstandorten legen. Schleichen Sie nun zu der nordöstlichen Düne und zünden Sie die Bomben, wenn beide T80 nebeneinander stehen. Nehmen Sie dann den Raketenwerfer in die Hand, damit Sie einem beschädigten Panzer den Rest geben können. Flüchtende Crewmitglieder erledigen Sie mit dem M21. Achtung: Nach der Explosion eilen eventuell die Soldaten von der nördlich gelegenen Munitionskiste herbei. Vergessen Sie nicht, auch Ihren Kollegen den Zündbefehl per Funk zu übermitteln. Wenn diese Aufgabe erledigt ist, laufen Sie Richtung Norden zum Evakuierungspunkt.



FEUERWERK Die Düne ist genügend weit von den Panzern entfernt und Sie haben außerdem eine hervorragende Übersicht über das Geschehen. Rechnen Sie mit weiteren Gegnern von rechts.



AUSGESPÄHT Bei diesem Panzereinsatz kommt Ihnen die Zoom-Funktion zugute. In der Außenansicht sieht alles harmlos aus, doch die Waffenansicht (V-Taste) zeigt, dass auf dem Kamm (1) Gefahr lauert.

Mission: Spearhead

Art: Panzervorstoß als Kommandant
Unterstützung: Zwei M1A1 Abrams
Verlauf: Sie müssen im Panzerverband das Territorium von feindlichen Kräften befreien.

Fahren Sie nach Beginn der Mission ein paar Meter in Richtung des nächsten Wegpunktes und stoppen Sie den Panzer. Wechseln Sie zur Innenansicht und drücken Sie die Taste V. Jetzt können Sie mit den Taste + und – hinein- und herauszoomen. Auf diese Weise entdecken Sie die Soldaten schon aus großer Entfernung. Erledigen Sie vor allem die Panzerabwehrsoldaten (RPG), die mit ihren Raketenwerfern großen Schaden anrichten können. Wenn diese Gegner erledigt sind, müssen Sie sich wieder in die Formation begeben. Bleiben Sie nun sehr dicht bei den beiden M1A1. Wenn Sie Lolisse erreicht haben, können Sie in Ruhe Beschädigungen reparieren lassen, bevor weitere Gegner auftauchen. Sobald neue Gegner auftauchen, feuern Sie zuerst auf den T80, da von diesem Ungetüm die meiste Gefahr ausgeht.

Mission: Pathfinder

Art: Infanterieangriff
Unterstützung: Ein Infanteriezug und später Apache-Hubschrauber
Verlauf: Bei dieser Mission müssen Sie zwei Shilkas zerstören, die sich unter starker Bewachung in zwei Dörfern befinden.

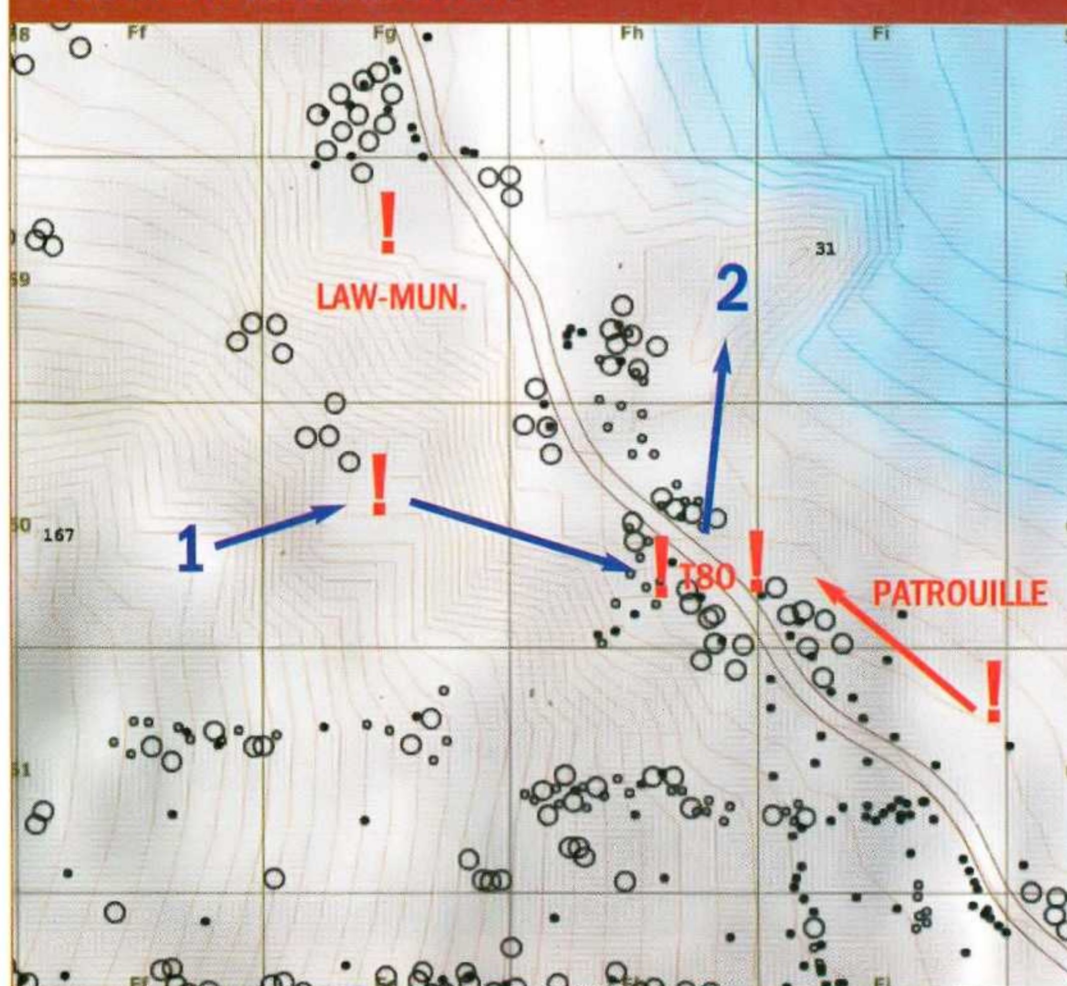
Beim Stürmen auf das erste Dorf sollten Sie hauptsächlich Ihre Kameraden mit Ihrem MG decken. Wenn Ihnen das M60 allerdings nicht besonders liegt, sollten Sie schnellstmöglich einem Gefallenen eine Waffe abnehmen. In Sainte Marie befindet sich ein Scharfschütze. Sein Gewehr ist gerade in dieser Mission besonders hilfreich, da Sie meist über eine große Distanz treffen müssen. Die Shilkas lassen sich am bequemsten zerstören, wenn Sie einem der gefallenen Soldaten einen Raketenwerfer entwenden. Es gibt mehrere davon. In Chapoi rücken mehrere Gegnerwellen vor allem aus süd- und südöstlicher Richtung an. Achten Sie auf T80-Panzer, für die Sie auf jeden Fall Raketenwerfermunition parat haben sollten.

Mission: Taking Command

Art: Verteidigung von Goisse
Unterstützung: Eine Infanterieeinheit
Verlauf: Zuerst müssen Sie Ihre verstreute Einheit einsammeln und anschließend das Dorf Goisse verteidigen.

Sie haben nun das Kommando über eine Infanterieeinheit. Nachdem Sie Ihre Einheit auf der Kreuzung zusammengeführt haben, fahren Sie nach Goisse. Dort verteilen Sie Ihre

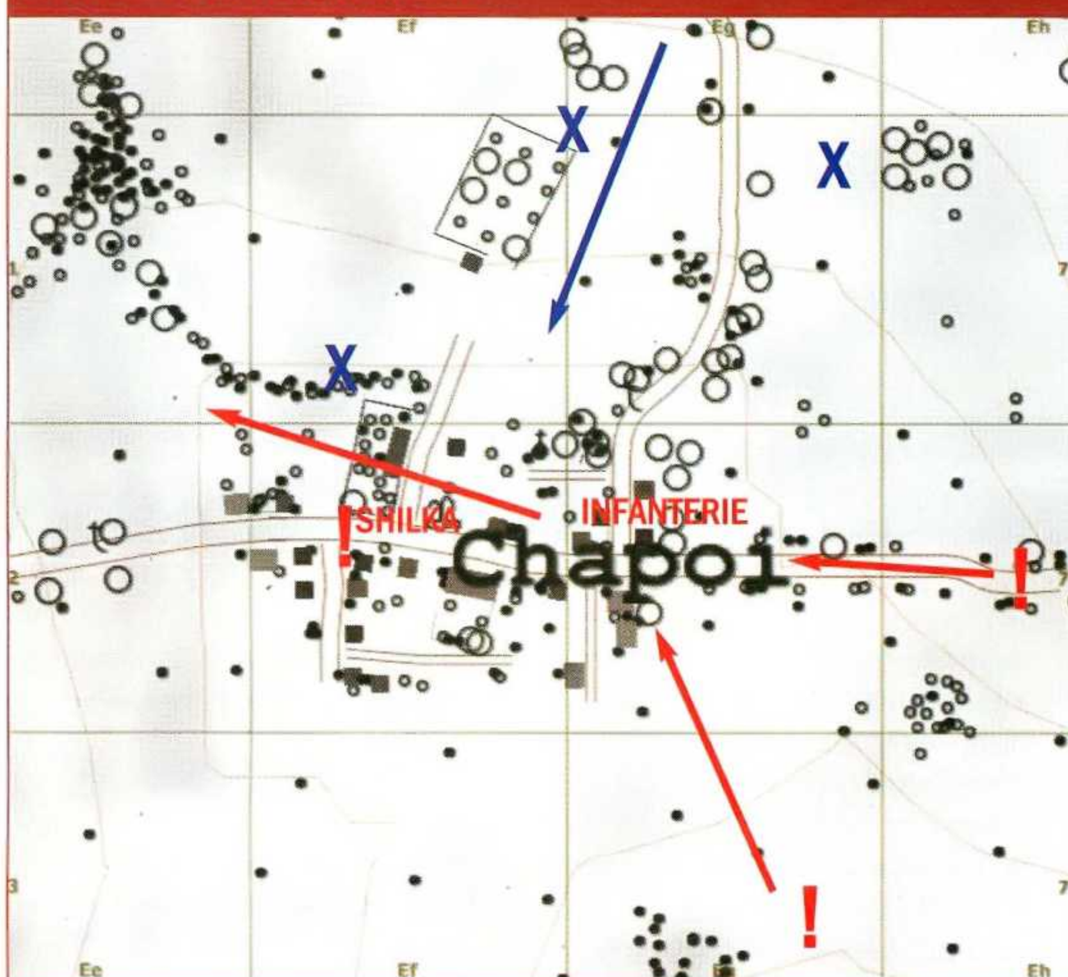
Mission: Interdiction



BOMBENSACHE Sie beginnen auf einem Plateau (1). Wenn Sie die Sprengsätze gelegt haben, schleichen Sie auf die Düne (2), um von dort aus die beiden Panzer in die Luft zu jagen.

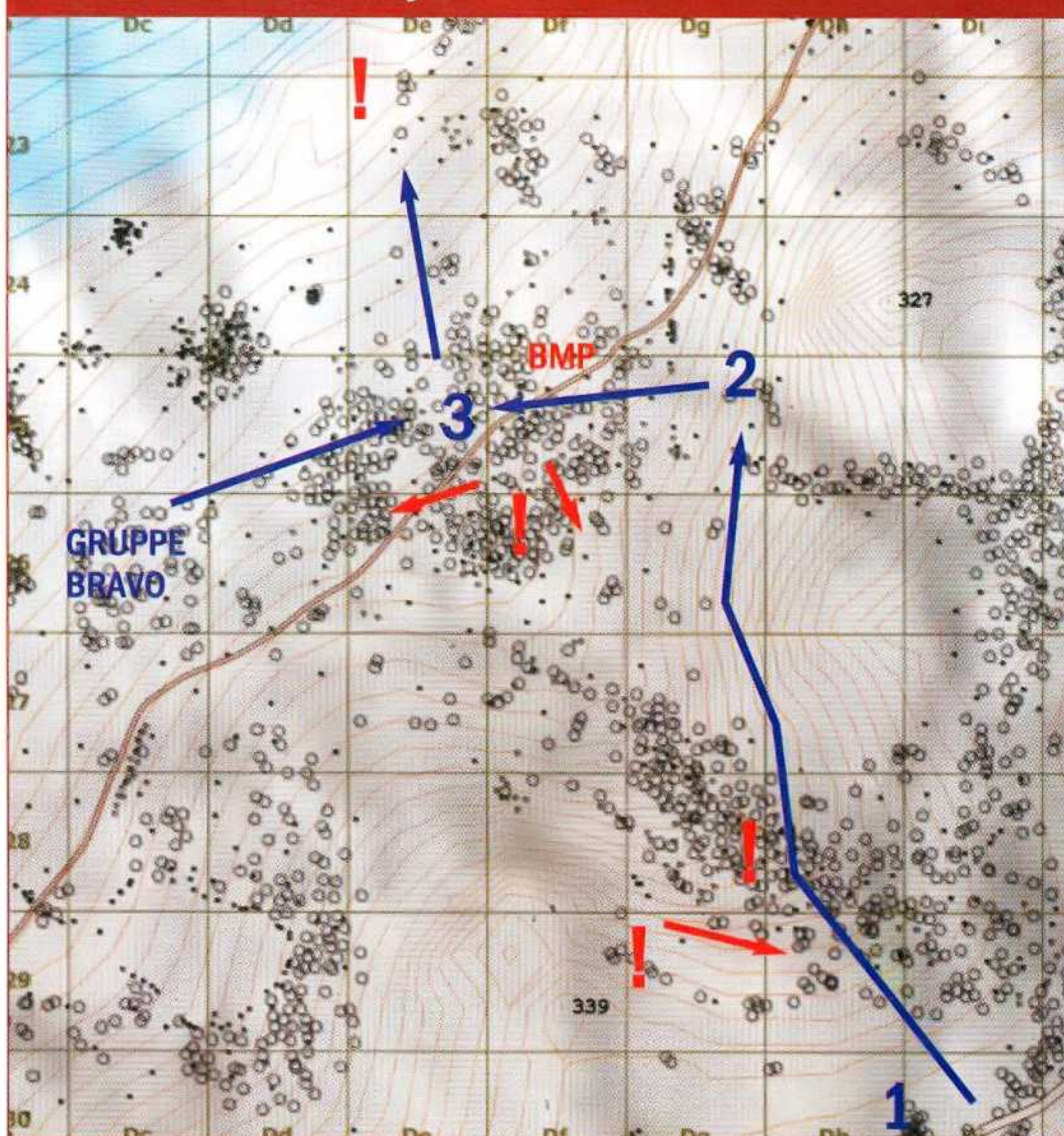
O

Mission: Pathfinder



HIN UND HER Nachdem Sie den Shilka zerstört haben, müssen Sie sich zunächst wieder ein Stück zurückziehen. Nutzen Sie beim erneuten Vorrücken nach Chapoi die blau markierten Stellen aus – sie bieten recht gute Deckung und trotzdem genügend Übersicht.

Mission: Turning the Tide



VON ALLEN SEITEN Vom Startpunkt (1) aus geht es in das Tal hinein. Nordöstlich des Lagers (2) haben Sie die beste Position, um die Gegner anzugreifen. Stürmen Sie von dort das Lager der Russen (3).

Mannen am nordöstlichen Dorfausgang so, dass die Soldaten mit den LAW-Raketenwerfern in Richtung Norden schauen und die restlichen das Gebiet im Süden bewachen. Höchste Priorität haben die beiden BMPs, die von Norden auf das Dorf zurollen. Wenn diese zerstört sind, ist der Kampf so gut wie gewonnen. Die Verluste haben keinen Einfluss auf die Truppenstärke in der nächsten Mission. (Speicherpunkt: Ortseingang Goisse)

Mission: Turning the Tide (schwer)

Art: Infanterieangriff auf das Lager der Russen
Unterstützung: Infanteriezug Bravo
Verlauf: Sie starten auf einem Hügel und müssen in das Tal, um das Lager zu zerstören. Die Mission endet erst, wenn alle Gegner eliminiert worden sind.
Besonderheit: Waffenwahl

Wechseln Sie vor Beginn der Mission Ihre Waffen. Tauschen Sie Ihr M16 gegen ein M21 und nehmen Sie sich einen LAW-Raketenwerfer dazu. Damit Sie diese Waffe auch benutzen können, ersetzen Sie die Granaten durch drei Raketen für den LAW. Wenn Sie der Lkw abgesetzt hat, schicken Sie den gesamten Trupp (außer den Sani) circa 200 Meter abwärts in das Tal. Peilen Sie währenddessen mit Ihrem M21 den westlichen Hügelkamm an und erledigen Sie die heranstürmenden Truppen. Währenddessen geht es im Tal hoch her. Halten Sie sich im Tal nordöstlich, um das Lager zu umgehen. Nachdem Sie Gruppe Bravo davon unterrichtet haben, dass das Tal gesäubert ist, befehlen Sie den Angriff für Ihre unterstützenden Truppen. Halten Sie nach den BMP Ausschau und zerstören Sie wenigstens einen mit Ihrem Raketenwerfer. Befehlen Sie dann Ihrer Gruppe den Angriff von Nordosten. Geben Sie ihr dabei mithilfe Ihres Scharfschützengewehres Deckung. Bleiben Sie dann auf Ihrer Position und erledigen Sie die heranstürmenden Gegner. Achten Sie darauf, dass Ihr Trupp in Ihrer Nähe ist und Ihnen die Flanken und den Rücken deckt. Wenn das Lager geräumt ist (Funkmeldung), müssen Sie zum Strand im Nordosten laufen. Dort halten sich noch einige Soldaten auf, die Sie eliminieren müssen.

LARS THEUNE/STEFAN WEISS

Startopia

Verweigern Ihre Aliens die Arbeit? Versinken die Decks in riesigen Müllbergen? Zerstören Spione immer wieder wichtige Gebäude? Diese Tipps helfen Ihnen, Ihre Raumstation unter Kontrolle zu bekommen!



BEI HEMPELS UNTERM SOFA Wenn Sie keine Mülleimer aufstellen, lassen die Aliens den Abfall liegen. Besonders die Karmarama reagieren empfindlich auf solche Müllhalden.

Der Energie-Level ist zu niedrig – brauche ich einen zweiten Energiekollektor?

Nein, ein zweiter Energiekollektor ist selten nötig. Errichten Sie stattdessen einen Recycler und stellen Sie ein paar Salzferkel ein. Aus dem Müll, der auf Ihrer Raumstation anfällt, wird im Recycler Energie gewonnen und direkt in den Energiekollektor gebeamt. Wenn Sie sich keinen Recycler leisten können, besorgen Sie sich einen Energie-Booster. Er erhöht den Energielevel zwar ebenfalls, kann aber nicht so viel Energie liefern wie ein Recycler.

Überall stapelt sich der Müll! Wie werde ich ihn los?

Abfall entsteht, wenn Aliens am Snack-O-Mat ihren Hunger stillen. Die Verpackung, in der die Mahlzeit eingeschweißt war, lassen sie einfach am Boden liegen. Entwickeln Sie im Labor schon früh den Mülleimer (einfach etwas Müll in den Analysator beamen) und stellen Sie überall auf der Station einige davon auf. Produzieren oder kaufen Sie außerdem ein paar zusätzliche Scuzzer-Droiden, damit sie den Müll zum Recycler bringen.

Wieso arbeiten meine Scuzzer-Droiden nicht?

Droiden müssen zwar nicht wie die Aliens essen, trinken oder schlafen und haben auch sonst keine Bedürfnisse, doch sie müssen hin und wieder aufgeladen werden. Sorgen Sie dafür, dass es genügend Ladestationen gibt.

Ich habe ein Raumdock, aber es legen trotzdem keine Raumschiffe an. Warum?

Sie benötigen neben dem Raumdock auch einen Kommunikationssensor sowie einen Grekka Targ, der den Sensor bedient. Er wickelt die Kommunikation zwischen Ihrer Raumstation und den Raumschiffen ab.

S

Retten Sie Ihre Gebäude **vor dem Zerfall**

Jedes Gebäude auf Ihrer Raumstation muss regelmäßig von einem Scuzzer gewartet werden, sonst droht es, mit der Zeit einzustürzen. Aus diesem Grunde sollten Sie nicht an den Droiden sparen. Bedenken Sie, dass diese gleichzeitig auch noch andere Aufgaben erfüllen müssen (zum Beispiel Gebäude bauen und reinigen sowie den Abfall recyclen)!



EINSTURZGEFÄHRDET Dieses Lavatron steht kurz vor dem Zerfall – gut erkennbar an der schmutzigen Farbe. Wenn nicht bald ein Scuzzer auftaucht und es repariert, bricht es zusammen.



WIEDER WIE NEU Hier erstrahlt das Lavatron in neuem Glanz. Wenn viele Gebäude betroffen sind, sollten Sie die Scuzzer so programmieren, dass sie ausschließlich reparieren (Rechtsklick).



SPASS-GESELLSCHAFT Die Übersicht zeigt, dass sich die Aliens zu Tode langweilen. Bauen Sie das Vergnügungsdeck aus, damit die Aliens immer gut gelaunt sind und brav arbeiten.



BOMBIG Wenn Spione unbemerkt bleiben, legen sie hin und wieder Bomben in der Nähe von wirtschaftlich wichtigen Gebäuden wie Energiekollektoren oder Fabriken.

Auf meiner Raumstation treibt sich ein Spion herum – was tun?

Hetzen Sie sofort Ihre Aliens auf ihn! Spione schleichen sich oft ein, um Gebäude zu sabotieren, indem sie sie mit einer Bombe sprengen. Manchmal versuchen Sie auch verschiedene Wirtschaftskreisläufe oder die Forschung zu unterbrechen, indem sie die Angestellten angreifen. Lassen Sie es nicht so weit kommen! Achten Sie immer wieder auf die Schleuse – von dort aus gelangen Spione auf Ihre Station. Stellen Sie ein paar Polizei-Scuzzer ein und errichten Sie notfalls eine Sicherheitszentrale (Kasvagorianer rekrutieren!). Es kommen zwar immer wieder Spione, doch mit Ihren Gegenmaßnahmen sind die Eindringlinge meist erledigt, ohne dass Sie selbst eingreifen müssen.

Ich habe eine Bombe entdeckt! Was mache ich damit?

Heben Sie die Bombe so schnell wie möglich auf und suchen Sie sich einen unbebauten Sektor oder eine freie Ecke. Dort legen Sie die Bombe wieder ab. Bei der Explosion kann sie keinen Schaden mehr anrichten. Je schneller das rote Licht übrigens an der Bombe blinkt, desto kürzer ist die Zeit bis zur Explosion!

Brauche ich ein Gefängnis?

Selten – es sei denn das Missionsziel verlangt es. Wenn Ihre Aliens zufrieden sind (Übersicht befragen), kommt es ohnehin kaum zu kriminellen Handlungen auf Ihrer Station. Sollten die Delikte allerdings überhand nehmen, reicht ein kleines Gefängnis mit drei bis vier Zellen völlig aus.

Meine Aliens wollen nicht arbeiten!

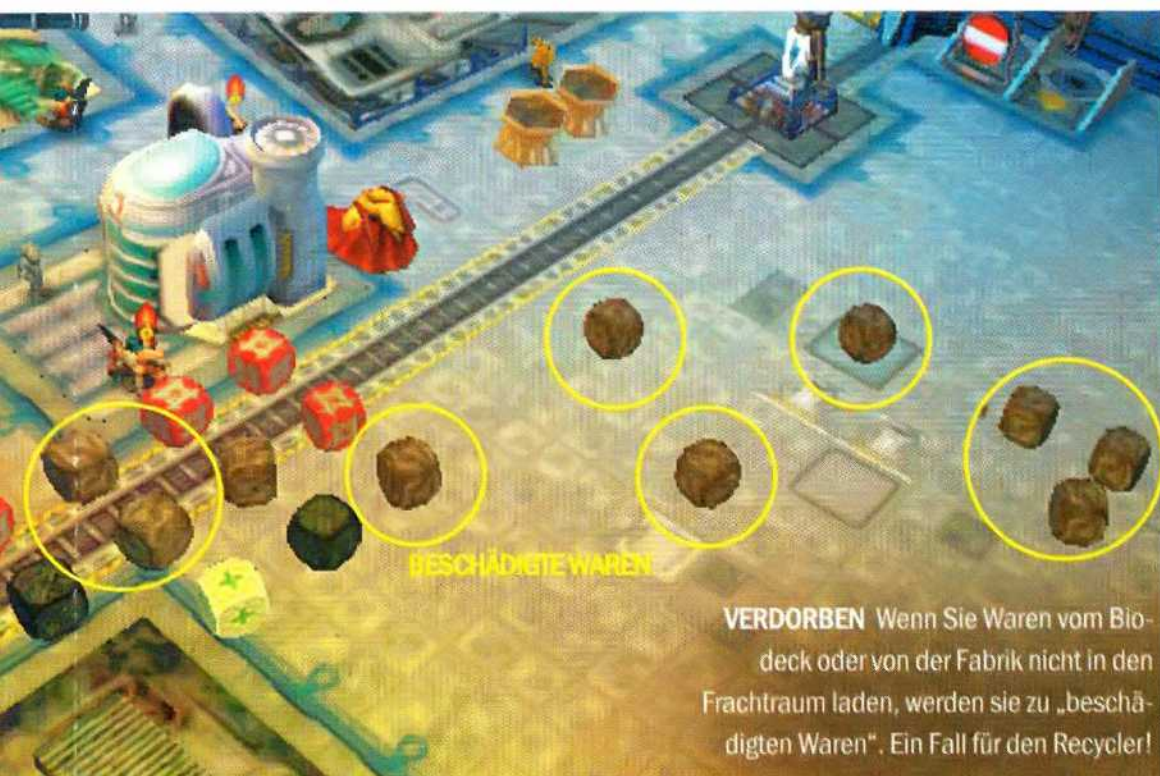
Ein Alien, der sich nicht rekrutieren lässt, hat ein unerfülltes Bedürfnis. Achten Sie auf die Gedankenblasen über seinem Kopf. Erscheint dort ein Herz? Dann ist das Alien liebes-

Jede Pflanze braucht ihr Klima

Die Tabell zeigt, wie hoch Temperatur und Feuchtigkeit sein müssen und welche Waren die Pflanzen ergeben.

Pflanze	Klima-Bedingungen/Ware
Amadinka	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter & Nahrungsmittel
Bazack	Hohe Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Nahrungsmittel
Coktaidulum	Hohe Temperatur, geringe Feuchtigkeit/ Industriegüter
Drickling	Mittlere Temperatur, geringe Feuchtigkeit/ Nahrungsmittel
Eboniculum	Hohe Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Luxusgüter & Nahrungsmittel
Eisbusch	Niedrige Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Medikamente
Elderbaran	Mittlere Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter & Medikamente

Pflanze	Klima-Bedingungen/Ware
Krans	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren
Lilentia	Hohe Feuchtigkeit, hohe Temperatur/ Luxusgüter
Lilithia	Mittlere Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Luxusgüter
Mangotana	Hohe Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Industriegüter & Nahrungsmittel
Palabast	Niedrige Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Luxusgüter
Stickrush	Mittlere Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Medikamente
Sukkulus	Mittlere Temperatur, hohe Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren
Willonidia	Niedrige Temperatur, mittlere Feuchtigkeit/ Schwarzmarktwaren & Nahrungsmittel



VERDORBEN Wenn Sie Waren vom Biodeck oder von der Fabrik nicht in den Frachtraum laden, werden sie zu „beschädigten Waren". Ein Fall für den Recycler!



DAS BLÜHENDE LEBEN Der Alien lebt nicht mehr lange, wenn Sie ihn nicht medizinisch versorgen. Für die Behandlung muss er bezahlen – klingelt das Geld schon in Ihren Ohren?

bedürftig und würde gerne ein Liebesnest aufsuchen. Ist ein Tropfen Wasser zu sehen? In diesem Fall braucht der Alien dringend ein Lavatron. Schweben Luftballons über ihm? Vertreiben Sie die Langeweile durch den Bau einer Entspannungsoase, Spelunke oder Cocktailbar. Geben Sie den Aliens, was sie brauchen. Sonst verweigern sie die Arbeit und verlassen im schlimmsten Fall Ihre Station.

Was ist günstiger – die Produktion in der Fabrik oder auf dem Biodeck?

Hardware, Luxus- und Industriegüter sowie Medikamente und Schwarzmarktwaren lassen sich auf dem Biodeck am günstigsten herstellen. Die Pflanzen werden von den Karmarama (rekrutieren!) gesät und kosten nichts in der Herstellung. Ganz im Gegensatz zur Produktion in der Fabrik: Hier müssen Sie für die Rohmaterialien in Form von Energieeinheiten aufkommen.

Ich habe so viele Technologien und Konstruktionspläne produziert, aber kein Händler will sie!

Diese Waren lassen sich leider nicht so schnell an den Außerirdischen bringen wie einfaches Frachtgut. Die außerirdischen Händler kaufen eher billige Güter ein, als teure Technologien. Bieten Sie daher lieber einen Mix aus wenigen teuren und vielen billigen Waren an. So können Sie flexibel bleiben.

Forschung

Brauche ich ein Labor?

Zu Beginn einer Mission sollten Sie sich eher um den Aufbau der Station kümmern, doch im späteren Verlauf wird das Labor zu einer der wichtigsten Einrichtungen. Dort können Sie sämtliche Technologien kostengünstig entwickeln – und dann in der Fabrik produzieren, um sie teuer zu verkaufen.

Händler

Brauche ich neben Arona noch andere Händler?

Ja, denn Arona verlangt für seine Waren gesalzene Preise, bezahlt aber im Gegenzug einen geradezu lächerlichen Preis für Ihre Handelsgüter. Handeln Sie mit Arona nur, wenn es sein muss (weil er zum Beispiel eine spezielle Ware auf Lager hat, die Sie unbedingt benötigen). Achtung: Sie können nur mit Aliens handeln, wenn Sie einen Kommunikationssenor und ein Raumdock haben!

Wie Sie Energieeinheiten sammeln

Handel treiben

Machen Sie Ihre Raumstation für Händler zugänglich (Raumdock & Kommunikationssensor nötig) und bieten Sie Ihre Waren feil. Bei welchem Händler Sie den höchsten

S

Nutzen Sie **Angebot und Nachfrage**

Jede Alien-Rasse bietet eine bestimmte Kategorie Waren zu einem relativ günstigen Preis an. Ziehen Sie Ihren Vorteil daraus und kaufen Sie vorzugsweise dort, wo es am billigsten ist. Verkaufen sollten Sie Ihre Ware dagegen natürlich am besten zum höchstmöglichen Preis, damit sich die Kosten (Löhne, Herstellungskosten in der Fabrik) auch decken.

Alien-Rasse	Handelswaren billig im Einkauf	Handelswaren teuer im Verkauf
Grey	Krankenstation, Medikamente, medizinische Geräte	Kommunikationssensor, Luxusgüter
Karmarama	Nahrungsmittel	Mineralerze
Kasvagorianer	Sicherheitssysteme, militärische Geräte	Nahrungsmittel, Snack-O-Mat
Salzferkel	Recycler, Fabrik, Mülleimer	Hardware, Kommunikationssensor
Sirenen	Liebesnest, Disco, Luxusgüter	Krankenstation, medizinische Geräte, Medikamente
Targ	Kommunikationssensor, Frachtraum, Energie-Booster	Fabrik, Industriegüter
Turraken	Hardware, Computerladen	Alien-Artefakte, Liebesnest



GEFÄHRLICH Wenn Sie einen Sektor erobert haben, bleiben oft gegnerische Scuzzer zurück. Sie explodieren nach kurzer Zeit und fügen Ihren Aliens erheblichen Schaden zu.

Preis für Ihre Waren erzielen, können Sie dem Extrakasten im Kapitel „Händler" entnehmen.

Kranke Passagiere heilen

Wenn Sie über einen Kommunikationssensor und ein Raumdock verfügen, erhalten Sie immer wieder Funksprüche von Aliens in Not. Ob Schlafkrankheit oder Strahlenschäden, Sie erhalten für jeden Passagier, den Sie in Ihrer Krankenstation heilen, 1.000 Energieeinheiten. Wenn alle geheilt sind, wird Ihnen sogar noch ein Bonus von 10.000 Einheiten gutgeschrieben. Keine Bange: Selbst eine kleine Krankenstation (drei bis vier Diagnoseeinheiten) ist selten mit diesen Notfällen überfordert!

Gebäude errichten

Die Aliens müssen für fast jede Bequemlichkeit löhnen: Im Kojentrakt müssen sie für ihre Ruhezelle bezahlen, am Snack-O-Mat für ihre Mahlzeit. Auch eine Dusche ist nicht umsonst. Machen Sie sich diesen Umstand zunutze und zögern Sie nicht, reichlich Gebäude dieser Art zu errichten. Den größten Profit erzielen Sie mit Gebäuden im Vergnügungssektor: Ein Liebesdienst ist den Aliens 50 Energieeinheiten wert, der Besuch in der Entspannungsoase kostet 80 Einheiten und für eine Nacht im Jupiter-Inn lassen sich die Aliens 200 Energieeinheiten aus der Tasche ziehen.

Sünder läutern

Für jeden geläuterten Sünder erhalten Sie von der Konklave der Zedem-Mönche 5.000 Energieeinheiten. Wenn insgesamt zwölf Sünder Buße getan haben, ist damit jedoch Schluss. Nachdem das Himmelfahrtsritual stattgefunden hat, werden Sünder zwar weiterhin geläutert, Sie erhalten aber keine Energieeinheiten mehr.

Kampf

Ich will einen besetzten Sektor erobern!

Rufen Sie die Übersicht auf und stellen Sie von „Freund" auf „Feind" um. Erst dann können Sie den Schließmechanismus von einem Polizei-Scuzzer öffnen lassen.

Welche Vorbereitungen muss ich treffen?

Rekrutieren Sie genügend Aliens – zwischen 15 und 30 Stück. Achten Sie dabei auf eine Mischung aus allen Rassen! So können sich die Aliens im Kampf gegenseitig unterstützen. Kaufen oder produzieren Sie für den Notfall ein bis zwei Polizei-Scuzzer (in Kisten verpackt), da sie die Einzigen sind, die den Schließmechanismus betätigen können. Sollten sie im Kampf zerstört werden, können Sie schnell auf einen verpackten Scuzzer zurückgreifen. SILKE MENNE

Feindliche Sektoren übernehmen



KAMPFBEREIT Sorgen Sie dafür, dass die Aliens am Sammelpunkt sind, bevor Sie mit dem Polizei-Scuzzer die Schleuse zum gegnerischen Sektor öffnen.



DIE HEISSE PHASE Wenn Sie genügend Aliens rekrutiert haben, können Sie sich zurücklehnen und in Ruhe zusehen, wie sie die feindlichen Aliens besiegen.



EROBERUNG Wenn die meisten Gegner erledigt sind, sammeln Sie die Aliens an der Schließeinheit. Der Polizei-Scuzzer kann so ungestört den Sektor einnehmen.

Tropico - Zusatzmissionen

Gehen Sie im Tropico-Verzeichnis in den Ordner „data2" und kopieren Sie die Dateien „x1.dap" und „x2.dap" in den Ordner „maps". Wenn Sie „x1.dap" in „Club Tropico.mp2" und „x2.dap" in „PegLeg's-Cove.mp2" umbenennen, können Sie beim nächsten Spielstart auf zwei neue Missionen zugreifen!

Club Tropico

Die Situation

Wenn Sie innerhalb der 40 Jahre 750.000 Dollar Profit in der Tourismusbranche machen wollen, müssen Sie das gesamte Kapital in Hotelanlagen stecken!

Ich mache nur Minus! Wie komme ich von den Schulden weg?

Die Instandhaltungskosten für den Flughafen belasten das Wirtschaftswachstum zunächst stark. Errichten Sie vom Startkapital ein Strandbad, ein billiges Hotel, ein Mietshaus und vom Rest zwei Kaffeeplantagen. Sobald der Kaffee-Export Gewinn bringt, investieren Sie in einen Pool, ein weiteres billiges Hotel und Bungalows. Mit drei bis vier Kaffeeplantagen erwirtschaften Sie übrigens genug Profit, um einen Großteil der laufenden Kosten zu decken!

Überall nur Baustellen! Warum werden die Hotels nicht errichtet?

Sie benötigen im Verlauf der Mission rund vier bis fünf Baufirmen, damit das Baugewerbe nicht in Aufträgen erstickt. Denken Sie auch daran, dass Bungalows viel schneller errichtet werden als Luxus-Hotels. Setzen Sie deshalb lieber auf Bungalows, billige und normale Hotels.

Ich habe so viele Hotels, aber keiner will dort arbeiten! Warum?

Sorgen Sie dafür, dass es in der Nähe der Hotelanlagen genügend Wohnraum gibt. Die Tropicaner scheuen lange Wege. Errichten Sie außerdem eine Einwanderungsbehörde. Die „Politik der offenen Tür" sorgt für eine wahre Flut an Einwanderern.

Die **Touristenfalle**







Den höchsten Umsatz erwirtschaften Sie in „Club Tropico" erst in den letzten zehn Jahren! Wenn Sie bis dahin rund sechs bis acht billige Hotels sowie zwei bis vier normale Hotels errichtet und für genügend Entertainment gesorgt haben, können Sie durch die Touristen gut 50.000 Dollar pro Jahr verdienen.

Wie locke ich mehr Touristen an?

Bauen Sie den Flughafen aus, damit mehr und größere Flugzeuge landen können. Erlassen Sie die Edikte „Star engagieren" (Nachtclub nötig!) und „Werbekampagne für Tourismus" (TV-Sender nötig!).

Wie kann ich den Touristen noch mehr Geld aus der Tasche ziehen?

Erhöhen Sie die Eintrittspreise aller Gebäude mit Entertainment-Charakter (Strandbad, Restaurant, Pool) immer wieder um ein paar Münzen – so lange, bis ein bis zwei Plätze frei werden. Dann haben Sie den maximalen Preis erreicht.

Die Holzbein-Bucht

Die Situation

50.000 Dollar auf das Schweizer Konto schaffen? Mit der speziellen Bauerlaubnis und der Bank ist das ein Klacks. Da Sie aber nur 30 Jahre Zeit haben, müssen Sie bereits im ersten Jahrzehnt fast alle Profit bringenden Gebäude errichten – sonst haben Sie keine Chance!

Die Bankangestellten verlassen die Insel – wieso?

Errichten Sie zu Beginn sofort ein Mietshaus. Bankangestellte reagieren empfindlich, wenn sie in Hütten hausen müssen, und verlassen Ihre Insel. Außerdem sollten Sie ihre Löhne immer wieder erhöhen, damit der Job – falls eine Stelle frei wird – attraktiv erscheint und sofort wieder besetzt wird.

Wie kann ich die Wirtschaft ankurbeln?

Stellen Sie zwei Maisfarmen auf Tabak um. Zusammen mit dem Export von Gold und Schmuck schaffen sie die Basis für den Kauf weiterer Gebäude. Wenn Sie Wohnhäuser errichtet haben, bauen Sie eine zweite Goldmine, zwei bis drei Kaffeeplantagen sowie die wichtigsten Gebäude (Schule, Kirche, Klinik). Errichten Sie außerdem drei bis vier Baufirmen!

Ich habe nicht genügend Arbeiter! Was mache ich jetzt?

Hier hilft die Einwanderungsbehörde weiter: Unter dem Motto „Politik der offenen Tür" locken Sie eine Menge Einwanderer an, die dann die vielen freien Arbeitsplätze besetzen.

Wie kann ich den Goldertrag und die Schmuckfertigung beschleunigen?

Errichten Sie ein E-Werk, damit Sie die Minen ausbauen und den Goldertrag um 30 % steigern können. In der Schmiede lassen Sie ein Glasdach anfertigen und fügen eine Lehrwerkstätte hinzu. Außerdem sollten Sie von Zeit zu Zeit die Löhne erhöhen. Übrigens: In der Schmiede arbeiten nur Fachkräfte! Errichten Sie eine Schule, damit diese dort ausgebildet werden.

Welche Güter bringen am meisten Profit ein?

Mit Schmuck erzielen Sie in den 30 Jahren den meisten Gewinn (rund 400.000 Dollar) und dabei müssen Sie nicht einmal eine zweite Schmiede bauen! Zweitwichtigstes Exportgut ist der Kaffee mit rund 180.000 Dollar – dafür benötigen Sie lediglich sechs Farmen! SILKE MENNE

Baustelle!







Die Staatskasse sollte nie leer sein, damit die Banker Geld auf das Schweizer Konto schaffen können. Vom restlichen Geld kaufen Sie teure Gebäude (Sportkomplex, Kasinos). Setzen Sie die Baupriorität jedoch auf null – so werden 10 % der Baukosten auf das Schweizer Konto übertragen, es entstehen aber keine Instandhaltungs- oder Lohnkosten.

Die Völker 2

Verlassen die Einwohner schimpfend Ihr Dorf? Gehen Ihnen die Forderungen nach Luxusgütern langsam auf die Nerven? Ziehen Kriminelle randalierend durch Ihr Dorf? Mit diesen Tipps halten Sie jedes Volk im Zaum!



KREISLAUF Achten Sie darauf, dass Gebäude, die wirtschaftlich gesehen zusammengehören, auch zusammenstehen. Dann müssen die Träger nicht weit laufen.

Die Unterschiede

Die drei Völker unterscheiden sich im Grunde nur durch wenige spezifische Gebäude und durch den Bedarf an Rohstoffen. Die Amazonen benötigen wesentlich mehr Holz, die Sajiki verbauen dagegen mehr Steine. Die Pimmons brauchen von beidem etwa gleich viel. Die folgenden Tipps lassen sich übrigens auf jedes Volk gleichermaßen anwenden!

Der Einstieg

Was baue ich als Erstes?

Errichten Sie zuerst ein Labor. Die Forschungen nehmen viel Zeit in Anspruch – je frühzeitiger getüftelt wird, desto besser. Wenn Sie einen Forscher eingestellt haben, bauen Sie ein paar zusätzliche Wohnhäuser und bilden die Jugendlichen zu Holzfällern und Steinmetzen aus. So kommen Sie schneller an Rohstoffe.

Wieso stehen die Baumeister untätig an der Baustelle herum?

Bevor die Baumeister loslegen können, müssen die Träger zuerst die nötigen Rohstoffe herbeischaffen. Wenn Sie zu wenig Träger haben, dauert es mitunter Tage, bis Holz und Steine ankommen, denn die Träger transportieren sämtliche Güter im Dorf, nicht nur Baumaterialien. Ein Dorf mit 50 Einwohnern sollte wenigstens fünf Träger haben.

Ich habe Holz, Steine und Bretter – wieso werden meine Gebäude nicht errichtet?

Für manche Gebäude müssen Sie außerdem noch Stahl bereitstellen (zum Beispiel Polizeistation, Metzgerei, Werft). Diesen können Sie jedoch erst ab Entwicklungsstufe 2 herstellen – wenn Sie die Eisenmine und die Schmiede erforscht haben. Bis dahin müssen Sie den Stahl erhandeln.

Keine Bau- bzw. Rohstoffe mehr – was nun?

Erforschen Sie den Hafen beziehungsweise die Werft. Die Arbeiter werden mit den Frachtschiffen automatisch zu rohstoffreichen Inseln übergesetzt. Vergessen Sie nicht, im Frachtschiffmenü „Sammler transportieren" zu aktivieren. Übrigens: Wenn Sie Gebäude platzieren, achten Sie darauf, dass sich am Bauplatz keine Rohstoffe wie Bäume, Früchte oder Steine befinden – sie gehen sonst verloren.

Die Einwohner verlangen Luxusgüter – was mache ich jetzt?

Mit der zweiten Entwicklungsstufe werden die Einwohner wesentlich anspruchsvoller: Wenn sie keine Luxusgüter erhalten, verschlechtert sich ihre Laune. Sorgen Sie für genügend Marktplätze und füllen Sie diese zunächst mit Luxusgütern, die einfach herzustellen sind. Gebäck lässt sich bei allen drei Völkern bequem in einer zusätzlichen Bäckerei produzieren. Die Amazonen und Sajiki können innerhalb der zweiten Entwicklungsstufe schnell und einfach Seifen und Krafttränke aus Wasser herstellen.

Brauche ich eine Polizeistation?

Selten. Wenn Sie Ihre Einwohner bei Laune halten, randaliert auch niemand. Vor allem zu Beginn sollte es leicht fallen, alle Wünsche zu erfüllen. Bei größeren Siedlungen ab 100 Einwohnern verliert man jedoch leicht den Überblick. So kann es vorkommen, dass ein Einwohner böse wird und Waren aus dem Lager stiehlt, Bürger angreift oder Gebäude beschädigt.

Zufriedenheit

Meine Einwohner sind unglücklich! Was kann ich dagegen tun?

Sehen Sie sich die Zufriedenheitsstatistik immer wieder an: Meist fehlen Wohnhäuser, Arbeitsplätze oder Nahrung. Aber auch Raubtiere, Kriminelle oder ungenügend Luxusgüter können Gründe für schlechte Laune sein. Beachten Sie: Es ist wesentlich einfacher, gute Bedingungen zu schaffen, bevor die Einwohner böse werden. Außerdem verbessert sich die Laune der Einwohner nur schrittweise. Die schlimmsten Stimmungstöter und welche Gegenmaßnahmen Sie ergreifen können:

Keine Wohnung

Achten Sie darauf, immer mindestens vier oder mehr freie Wohnungen zu haben. Bei einem Einwoh-

ner, der kein Dach über dem Kopf hat, sinkt das Stimmungsbarometer um 15 bis 25 Prozent! Sobald er in eine Wohnung einziehen darf, erhält er 15 Prozent wieder zurück. Wenn er aber vorher 25 Prozent verloren hat, ist er insgesamt 10 Prozent schlechter gelaunt, als wenn er sofort ein Haus gehabt hätte. Sorgen Sie also vor.

Kein Arbeitsplatz

Errichten Sie eine Arbeitsstätte, bevor Sie einen Einwohner ausbilden. So kann er ohne Verzögerung seinen Arbeitplatz einnehmen. Wenn er tatenlos herumlungern muss, erhält er ein Minus von 25 Prozent und wird schon nach wenigen Tagen kriminell oder verlässt die Stadt.

Keine Nahrung

Essen und Trinken müssen nur Arbeiter und „Unausgebildete". Bauen Sie rechtzeitig zusätzliche Wirtshäuser, denn ein Wirtshaus kann nur 15 Personen bedienen – selbst wenn mehr Vorräte vorhanden sind (das gilt auch für den Marktplatz!).

Handel

Wieso bekomme ich plötzlich weniger Gegenwert für meine Waren?

Je öfter Sie mit einer bestimmten Ware handeln, desto weniger erhalten Sie dafür. Versteifen Sie sich daher nicht auf eine Ware, sondern produzieren Sie so vielfältig wie möglich. Auch Ihre Einwohner wissen das zu schätzen, denn so erfüllen Sie gleichzeitig auch ihre Wünsche. Wenn Sie trotzdem große Mengen absetzen wollen – sei es um ein Lager zu räumen oder überflüssige Waren loszuwerden –, handeln Sie am besten gleich mit der höchstmöglichen Summe von 100 Einheiten.

Ich bekomme für meine Waren wenig! Was mache ich falsch?

Vergleichen Sie die „Preise". Jede Ware hat einen anderen Gegenwert. Für 50 Einheiten Holz erhalten Sie zum Beispiel 15 Einheiten Stahl, für 50 Einheiten Stein aber gleich 25 Einheiten Stahl. Das sind nur fiktive Zahlen – die Preise sind natürlich immer unterschiedlich. Entscheiden Sie je nach Situation, welche Waren Sie feilbieten und welche Güter Sie dafür eintauschen wollen.

Forschung

Wie viel Gold soll ich einem Forscher bezahlen?

Ein Forscher verlangt eine einmalige Zahlung sowie ein tägliches Gehalt. Wenn das tägliche Gehalt niedrig ist, lässt sich eine höhere einmalige Zahlung verkraften. Wenn ein Forscher aber täglich zwei bis drei Einheiten Gold verlangt, sollten Sie lieber abwarten – es kommen täglich neue Forscher durch Ihr Dorf und bieten ihre Dienste an.

Ich habe zu wenig Waren, um sie in Gold für den Forscher zu tauschen!

Im Verlauf des Spiels gibt es immer wieder Forscher, die statt Gold auch Krafttränke als Bezahlung annehmen. Diese können Sie billig erhandeln und das Gold für andere Gelegenheiten aufsparen (Lohn für Ritter). Vergessen Sie nicht, dem Forscher auch immer neue Forschungsaufträge zu erteilen. Sonst sitzt er untätig herum, wird aber gleichzeitig teuer entlohnt.

Kampf

Welchen Ritter soll ich einstellen?

Ritter unterscheiden sich im Sold und bringen unterschiedliche Gefolgsleute mit. Nahkämpfer tragen Schlachten von Angesicht zu Angesicht aus. Axt-, Bolawerfer und Armbrustschützinnen erledigen die Gegner aus der zweiten Reihe. Rammer und Kanonierinnen sind Spezialisten im Kampf gegen gut befestigte Anlagen. Achten Sie darauf, dass ein Ritter mindestens zwei Sorten Gefolgsleute besitzt, damit Sie im Kampf möglichst flexibel sind.

Wozu brauche ich Gardisten?

Gardisten beschützen Ihr Dorf, wenn feindliche Ritter angreifen. Entwickeln Sie die Mauern und verbinden Sie diese mit einem Turm. Auf den Mauern können Ihre Gardisten dann patrouillieren und gegnerische Truppen aus sicherer Distanz attackieren.

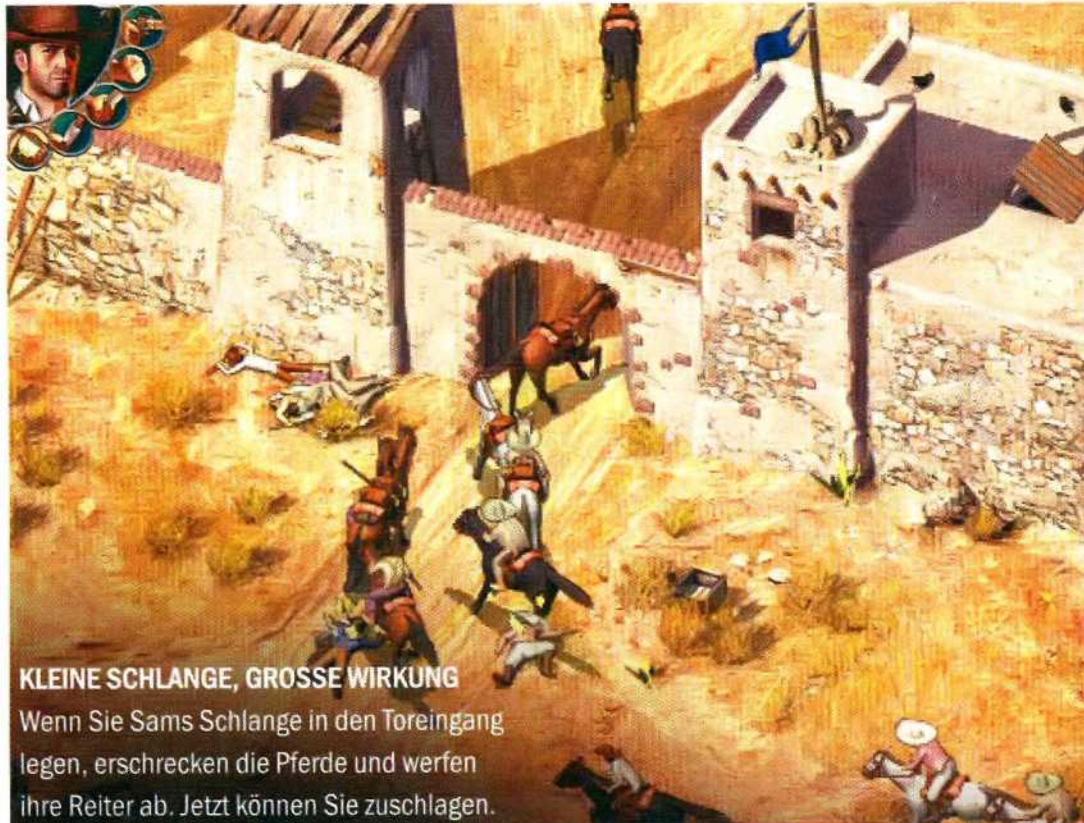
Wie soll ich an den Mauern des Gegners vorbeikommen?

Oft legt der Gegner an Landengen lange Mauern an, auf denen Unmengen von Gardisten Wache halten. Doch meistens gibt es noch einen relativ unbewachten Zugang zur feindlichen Siedlung. Nutzen Sie diesen und greifen Sie direkt die Burg an. Wenn diese in Schutt und Asche liegt, ist der Gegner besiegt.

SILKE MENNE



UNDURCHDRINGBAR Der Ritter und seine Gefolgsleute werden von den gegnerischen Gardisten auf den Mauern schon besiegt, bevor sie das Dorf erreichen.


KLEINE SCHLANGE, GROSSE WIRKUNG
Wenn Sie Sams Schlange in den Toreingang legen, erschrecken die Pferde und werfen ihre Reiter ab. Jetzt können Sie zuschlagen.


ZERBRECHLICH
Bevor Sie an Breaks denken – sichern Sie Ihren eigenen Aufschlag!

Desperados

Mission 4: Hängt ihn höher!

In der vierten Mission können Sie sich wunderbar mit Sam auf dem südlichen Dach, auf dem bereits ein Gegner sitzt, hinlegen. Von dort erledigen Sie den einzelnen Gegner mit einem Gewehrschuss und bewegen sich sofort danach kriechend in die Mitte des Daches – sonst werden Sie von unten gesehen. Vergessen Sie nicht, nachzuladen. Die herbeieilenden Cowboys müssen die Leiter einzeln hinaufklettern; sobald sie oben sind, können Sie die Gegner problemlos mit einer Kugel beseitigen.

Mission 10: Wiegenlied für vier Kanonen

In dieser Mission taucht die große Gruppe Reiter im Süden auf und belagert Sie, sobald Sie Sanchez eins übergebraten haben. Wenn Sie nicht wollen, dass die Reiter bis zu Ihnen vordringen, legen Sie einfach Sams Schlange in den Toreingang der Festung. Alle Reiter, die durch das Tor galoppieren, werden abgeworfen und können problemlos im Eingang der Festung erledigt werden.

Mission 13: Die Mauern von Fortezza

Wenn Sie die patrouillierende Wache am Ausgangspunkt erledigt haben (den Cowboy mit den zwei Hunden am Leben lassen!), gehen Sie zu den beiden Gegnern im Süden. Den Cowboy an der Felswand beseitigen Sie mit einem Messerwurf, den zweiten erschießen Sie. Jetzt muss es schnell gehen: Laufen Sie mit allen Charakteren die beiden Leitern hinauf zum Felsen. Legen Sie Sams Schlange am Ende der zweiten Leiter hin, laufen Sie ein Stück höher und schießen Sie dann einmal, damit die Wachen aufmerksam werden. Legen Sie sich dann sofort hin und warten Sie, bis die Wachen die Leiter hinaufklettern. Der erste Soldat wird gebissen, die beiden folgenden müssen Sie erledigen. So geht es weiter, bis keine Soldaten mehr kommen.

DENNIS JUTKUHN

Tribes 2

Öffnen Sie die Konsole während des Spiels durch Drücken der Akzent-Taste „´“ (rechts neben ß). Die Cheats funktionieren nur im Host-Modus:

$testcheats=1;	Cheats aktivieren, Voraussetzung für giveall()
giveall();	Alle Waffen mit maximaler Munition
show(„$fps::real“);	Framerate anzeigen
showaudio();	Framerate und andere Werte anzeigen
listplayers();	Liste der Spieler anzeigen
addbots(x);	x Bots ins Spiel holen
loadmission(xyz);	Level xyz laden

Vorsicht: Wenn ein Cheat falsch eingegeben wurde, neigt das Spiel zum Absturz!

REDAKTION

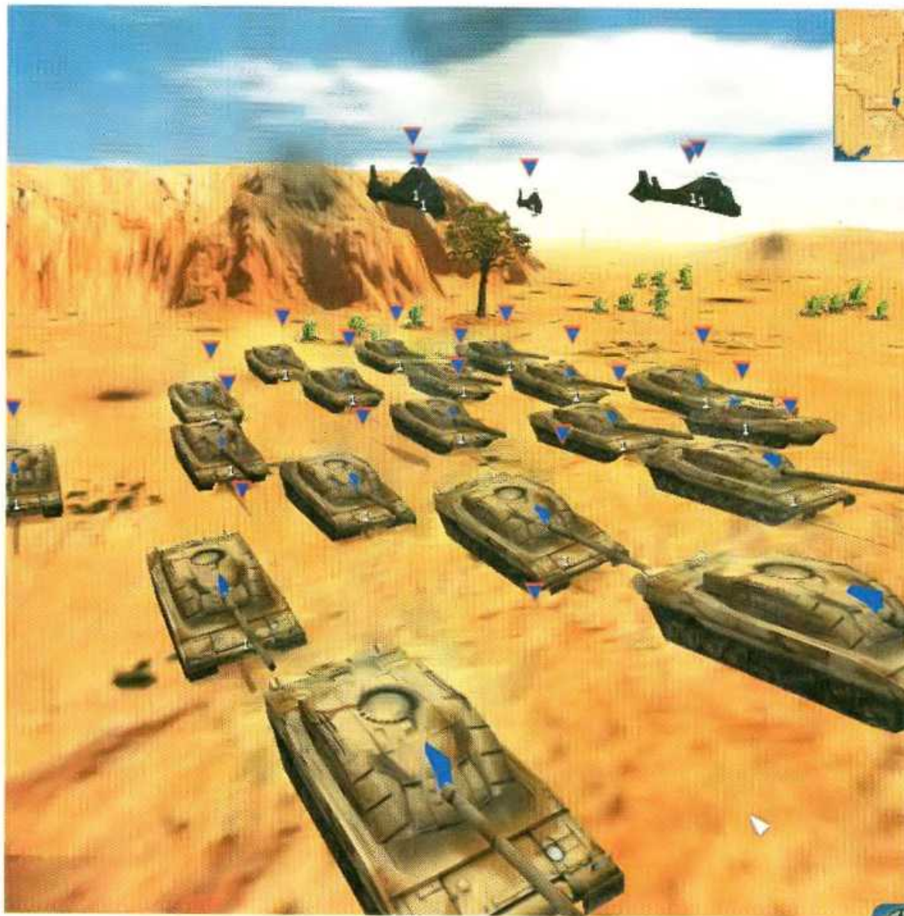
Roland Garros

1. Breaks zu schaffen, ist schwer – sichern Sie deshalb zuerst Ihren eigenen Aufschlag: Üben, üben, üben!
2. Probieren Sie im Training die Wirkung der verschiedenen Schlagweiten aus.
3. Kombinieren Sie Bälle an die Grundlinie mit Attacken Richtung Netz: Vor allem auf Rasen lohnt das Volleyspiel.
4. Hetzen Sie den Gegner von einer Ecke in die andere und treiben Sie ihn dabei nach außen; spielen Sie dann einen Ball entgegen der Laufrichtung.
5. Werden Sie nicht nervös, wenn der Gegner ans Netz stürmt: Passierbälle und Lobs können Sie retten.

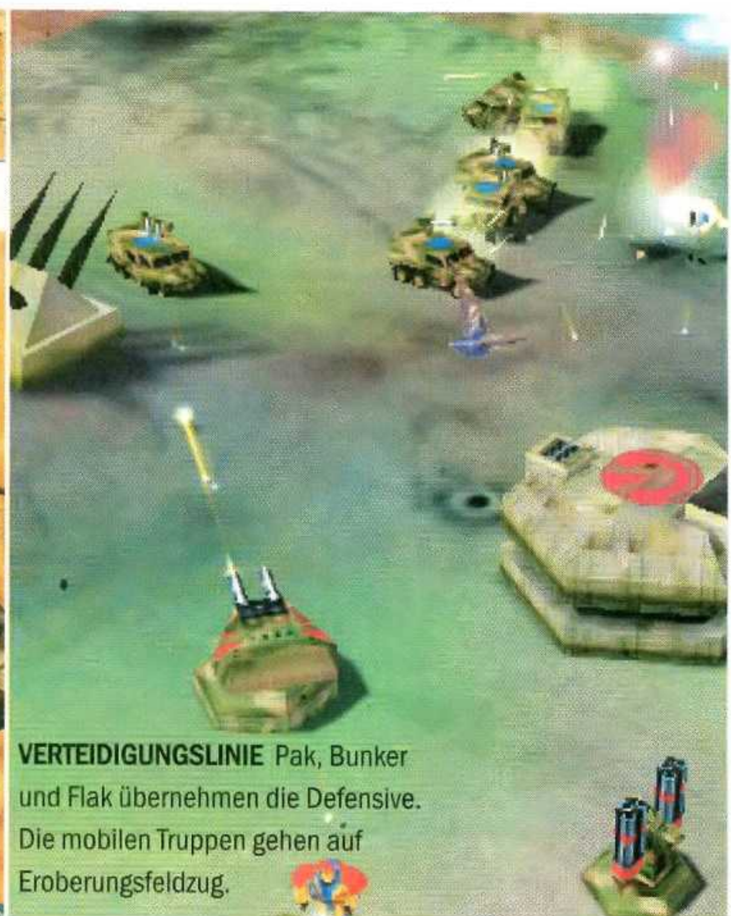
REDAKTION

Conflict Zone

1. Konzentrieren Sie sich zunächst auf den Ausbau des Stützpunkts und sorgen Sie für ausreichend Energie. Es sollten immer ein paar zusätzliche Generatoren laufen – für den Fall, dass einige einer Attacke zum Opfer fallen. Gleich nach den ersten Produktionsanlagen wie der Kaserne und der Fahrzeugfabrik folgen Bunker und Artilleriegeschütze an den wichtigsten Zugängen.
2. Bauen Sie so früh wie möglich ein Flüchtlingscamp (aufseiten der ICP) beziehungsweise eine TV-Station (wenn Sie für Ghost spielen). Nur wenn Sie regelmäßig Zivilisten evakuieren oder mit Kameramännern über Erfolge berichten, fließt Geld in die Kriegskasse. Folgendes hat sich bewährt: Stellen Sie den ICP-Rettungshelikopter auf „vorsichtig“ ein und erkunden Sie die Dörfer rund um Ihre Basis. Oft werden sie von Feindtruppen



ATTACKE! So sieht eine Angriffskampfgruppe aus: Helikopter sichern einen Panzerverband, der geschlossen die gegnerische Verteidigung platt walzt.



VERTEIDIGUNGSLINIE Pak, Bunker und Flak übernehmen die Defensive. Die mobilen Truppen gehen auf Eroberungsfeldzug.

verteidigt, manchmal finden Sie aber auch eine unbewachte Siedlung. Sammeln Sie so viele Flüchtlinge wie möglich ein und evakuieren Sie diese zum Rettungscamp. Dann geht es sofort wieder zurück ins Dorf, denn dort tauchen regelmäßig neue Zivilisten auf, die selbstständig in Ihren Helikopter klettern. Achtung: Der Hubschrauber kann maximal fünf Minuten von der Basis wegbleiben – sonst stürzt er wegen Treibstoffmangels ab. Die Kriegsreporter von Ghost sollten Sie nahe bei Ihren Verteidigungsanlagen postieren. Dort haben Ihre Truppen meist leichtes Spiel mit anrückenden Gegnern.

3. Vergessen Sie Artillerie, Bazooka-Soldaten und Saboteure: Für die meisten Aufträge reicht ein schlagkräftiger Panzerverband mit einer Helikopterstaffel und einer Hand voll Flakpanzer vollkommen. In späteren Levels lohnen sich die verbesserten Tanks, da ihnen das MG-Feuer von Geschütztürmen oder Jeeps nichts mehr anhaben kann. Die weit reichenden Kanonen oder Infanteristen sollten Sie nur in der Defensive einsetzen, etwa um einen Hügel oder eine Brücke zu verteidigen.

4. Bis auf wenige Ausnahmen (Rettungshelikopter) empfiehlt es sich, das KI-Verhalten der Truppen stets auf „aggressiv" zu schalten. Das lässt sich bereits in den Fabriken festlegen, so dass frisch produzierte Einheiten gleich an die Front stürmen.

5. Wichtige Aufgaben wie den Basisausbau sollten Sie den KI-Kommandeuren besser nicht überlassen. Bei der Flüchtlingsrettung können sie Ihnen dagegen einiges an Arbeit ersparen. Wenn Sie einen der Subkommandanten gegnerische Stellungen attackieren lassen, geben Sie ihm immer ein paar zusätzliche Einheiten mit auf den Weg – sicher ist sicher.

6. Nur was Sie sehen können, können Sie auch treffen. Deshalb sollten Sie Angriffstrupps immer ein oder zwei Radarfahrzeuge mit auf den Weg geben. Auch den Geschütztürmen Ihrer Basis hilft ein Radar beim Zielen. Im Wald versteckt oder auf einem Hügel postiert, sind die Aufklärer vor Angriffen gut geschützt.

7. Jagdbomber, Aufklärungsdrohnen und andere Spezialwaffen setzen Sie am besten in Kombination mit Ihren Bodenstreitkräften ein. Ein Luftangriff alleine bringt meist nicht viel. Wenn Sie aber gleichzeitig mit Ihrer Armee vorrücken, kann so eine Attacke die Verteidigung des Gegners schnell ins Wanken bringen.

8. Ein Panzer, der es bis zum Kriegsheld gebracht hat, kann es durchaus auch mit drei feindlichen Frischlingen aufnehmen. Deshalb sollten Sie immer darauf achten, beschädigte Fahrzeuge schnell zu reparieren oder in Sicherheit zu bringen. Rekruten sollten Sie zunächst in der Basisverteidigung trainieren, bevor Sie sie an die Front schicken.

9. Wenn Ihr Gegner in späteren Levels Scud-Raketen auffährt, müssen Sie unbedingt für eine starke Raketenabwehr sorgen. Bei einem Treffer ist sonst schnell Ihre halbe Basis platt.

10. Nutzen Sie das Gelände zu Ihrem Vorteil. Auf einem Berg postiert, können ein paar Artilleriepanzer auch überlegene Feindverbände aufhalten. Wenn Sie dagegen selbst Anhöhen erstürmen müssen, sorgen Sie unbedingt für ausreichend Luftunterstützung. Zur Not halten ein paar billige Jeeps als Köder her, während die Hauptstreitmacht nachrückt.

Cheats:

Die Cheats geben Sie während des Spiels ein. Drücken Sie „C", um das Chat-Fenster aufzurufen und drücken Sie dann BACKSPACE. Jetzt können Sie den gewünschten Cheat eingeben.

Alle Modi:	
REPLAY ALL MISSIONS	Zugang zu allen Missionen im Replay-Menü

Kampagnen-Modus und Skirmish-Modus:	
WIN	Level wird gewonnen
MY TAYLOR IS RICH	20.000 Kommandopunkte und 100 % Popularität

Wichtig: Wenn Sie das Spiel beendet haben, sind die „ercheateten" Levels wieder weg. Sie müssen den Cheat beim nächsten Start erneut eingeben.

REDAKTION

Z: Steel Soldiers

1. Geschwindigkeit zählt. Bevor Sie sich an den Ausbau des Stützpunkts machen oder Truppen produzieren, sollten Sie mit den vorhandenen Streitkräften benachbarte Sektoren einnehmen. Auch wenn Sie diese nicht lange halten können, bekommen Sie wenigstens für kurze Zeit einen Ressourcen-Zuschuss für die Fabriken. Auch im Spielverlauf sollten Sie Ihren Robos keine Ruhepause gönnen, sondern den Druck auf den Gegner aufrecht erhalten.
2. Eroberungen sind um einiges leichter, wenn Sie Ihre Truppen konzentrieren. Fassen Sie Ihre mobilen Einheiten zu einer schlagkräftigen Armee zusammen. Ihre eigenen Stellungen sollten Sie währenddessen mit einer Kombination aus Abwehrgeschützen, Artillerie und Flak absichern. Ein oder zwei kleinere, schnelle Verbände dienen als Feuerwehr und greifen immer da ein, wo Not am Mann ist.
3. Neue Fabriken zu errichten, lohnt sich nur selten. Nehmen Sie stattdessen lieber gegnerische Produktionsanlagen ein und investieren Sie Ihre Ressourcen in Verstärkungen. Roboter- oder Fahrzeugwerke aus dem Boden zu stampfen, empfiehlt sich nur dann, wenn die Versorgungswege zwischen der Front und den Fabriken zu lang werden.
4. In den meisten Missionen genügt es, sich Standardeinheiten wie die Psycho-Blechkameraden (zum Flaggenerobern) und die leichten Panzer herzustellen (übernehmen den Geleitschutz). Wenn so ein Angriffstrupp noch von ein paar Kampfhelikoptern begleitet wird, ist er nahezu unschlagbar. Damit frisch eroberte Gebiete gleich abgesichert werden können, sollten zwei oder drei Konstruktionsroboter dabei sein.
5. Oft können Sie Ihre Flanken gegen feindliche Attacken sichern, indem Sie Brücken zerstören. Aber Achtung: Der Computergegner repariert die Übergänge meistens sehr rasch. Um das zu verhindern, sollten Ihre Männer jeden Konstruktionsroboter aufs Korn nehmen, der sich den Brücken nähert.
6. Einige Missionen spielen in wasserreichen Gebieten, in denen einige Sektoren nur per Helikopter zu erreichen sind. Wenn Sie solche Inseln erst einmal per Transporthubschrauber eingenommen haben, genügt es meistens, zur Verteidigung ein paar Flak-Geschütze zu errichten. Über die See greift der Computergegner nur selten an.
7. Wenn Sie die Aufgabe haben, ein bestimmtes Gebäude zu erobern oder eine wichtige Einheit durch einen Level zu eskortieren, müssen Sie unbedingt sicherstellen, dass der Weg vorher komplett feindfrei ist. Da sich die Blechkameraden leider nicht allzu clever anstellen, rennen sie sonst gerne mitten ins Verderben – gegnerische Positionen zu umgehen, ist nur schwer möglich.

REDAKTION

Dr. Jekyll

1. Versuchen Sie, Kämpfen nach Möglichkeit grundsätzlich aus dem Weg zu gehen.
2. Bleiben Sie immer in Bewegung – dann fällt den Gegnern das Zielen schwerer.
3. S peichern Sie regelmäßig! Aus einmal begonnenen Rangeleien können Sie nicht mehr entfliehen.
4. Untersuchen Sie alle Einrichtungsgegenstände – nützliches Inventar kann an den unmöglichsten Stellen gefunden werden.
5. Achten Sie darauf, dass Sie Ihre Health-Packs rechtzeitig benutzen.

REDAKTION

Elite Force – Expansion Pack

Im Expansion Pack gibt es einige wichtige Wegpunkte und versteckte Gegenstände. Denken Sie immer daran, jede Konsole zu betätigen, auch wenn sie nicht aufleuchtet. Achten Sie außerdem auf Ihren Cursor, denn es gibt viele Türen, die in Wirklichkeit keine sind. Wenn sich der Cursor jedoch gelb verfärbt, handelt es sich um eine Tür, die sich jetzt oder später öffnen lässt.

Deck 1 - Brücke
Roter Alarm und Selbstzerstörung können ausgelöst werden. (*)

Deck 2 - Casino
Action-Figur auf einem Tisch im Casino
Harvester-Bein in einem Schrank von Neelix' Küche
Sammelteller von 7 of 9 in Neelix' Quartier (*)

Deck 3 - Offiziersquartiere
Alle Quartiere der Offiziere betretbar (*)
Action-Figur in Chackotays Quartier (*)
Protonengewehr im Quartier von Tom Paris (*)

Deck 4 - Hazard-Operations
Fast alle Waffen in der Waffenkammer
Holodeck mit vier kurzen Programmen (hinter der Waffenkammer)
Transporterraum: Beamen Sie die Kisten durch Betätigung der Konsole in den Hilfsfrachtraum (*). Frachtraum und Ventral-Erhaltung sind nur über den Transporter erreichbar (*).
Alle Quartiere des Hazard-Teams sind betretbar (*).
In Chells Quartier sehen Sie ihn nach einem Experiment mit Stasisglühwürmchen (*).
Action-Figur in der Arrestzelle (Kraftfeld kann über die Konsole deaktiviert werden).
Dreadnought-Waffe im Hilfsfrachtraum (über die vorher hinabgebeamten Kisten auf ein Gitter springen).

Deck 5 - Krankenstation
Verwirrter Biessman im linken Teil der Krankenstation (Leichenhalle)
Action-Figur im Korridor in einer Ecke

Deck 8 - Astrometrie/Frachtrampe
Action-Figur in der Astrometrie
Frachtrampe: (*) Beim Beamen „landen" Sie auf einem Gitter in einem Frachtraum. Photonenstoß direkt vor Ihnen. Action-Figur auf einer Kiste nach einem Sprung in die Tiefe. Über den großen Aufzug gelangen Sie zu einem weiteren Gitter: Sie kommen zu einem weiteren Frachtraum, wo Sie Biessman beim Bestaunen von 7 of 9s Alkoven erwischen.

Deck 9 - Computerkern
Wie Sie zum Computerkern kommen, wird bei Deck 10 erklärt.
Im Computerkern erhalten Sie den Sicherheitszutritt.
Action-Figur im Computerkern

Deck 10 - Shuttlerampe
Durch eine Tür gelangen Sie über einen Raum mit einer Cheffriesröhre zu Deck 9. Dort gelangen Sie über eine Abbiegung zum Computerkern. Bei der Shuttlerampe direkt beim kleinen Lift aktivieren Sie die beiden Konsolen.
Im Bereich unter dem Shuttle: Action-Figur. Konsole um die Halteklammern des Shuttles ist zu lösen.
Mit der Konsole im hinteren Teil des oberen Raumes starten Sie das Shuttle.

Deck 11 - Maschinenraum
Warpkern kann abgeschaltet werden. Dazu einfach alle Konsolen aktivieren (*).
Action-Figur im oberen Bereich des Maschinenraumes

Deck 15 - Ventral-Erhaltung
Ein Episode-I-Klon namens „BORG SLAYER“ ist über eine Konsole spielbar.
Raven-Wandsymbol an einer Wand

(*) = Der Sicherheitszutritt vom Computerkern ist nötig. DANIEL KÄSER

European Super League

1. Üben Sie in den ersten Spielen das richtige Timing beim Grätschen, da Sie sonst oft Fouls begehen und Ihre Spieler vom Platz gestellt werden.
2. Schüsse aus der zweiten Reihe führen so gut wie nie zum Erfolg. Schießen Sie also erst, sobald Sie sich im Strafraum aufhalten.
3. Wählen Sie eine taktische Aufstellung mit offensiven Außenstürmern und spielen Sie möglichst viel mit Flanken in den Strafraum.
4. Ziehen Sie Eckbälle und Flanken nicht zu weit vor das Tor, da der Keeper diese Bälle immer abfängt.

REDAKTION

Tropico

Eine einfache Möglichkeit, Geld zu verdienen, ist neben dem Export von Waren und dem Tourismus auch der Bau von Zeitungsverlagen, Radiosendern oder Fernsehsendern. Beachten Sie hierbei, dass Sie eine Zeitung herausbringen bzw. ein Programm senden, das Ihnen ein monatliches Einkommen verschafft. Am besten eignet sich die Zeitung, da für ihren Betrieb kein Kraftwerk benötigt wird. Denken Sie auch daran, in den jeweiligen Gebäuden die maximale Anzahl von Arbeitern zu beschäftigen! FRANK SONNTAG

Einbußen durch Putschversuche

Wenn Ihre Insel vom Tourismus lebt, sollten Sie darauf achten, das Militär immer bei Laune zu halten. Kommt es zu einem Putsch, sind die Touristen schlagartig weg – und bis sich die Sonnenanbeter wieder auf Ihre Insel trauen, dauert es eine Weile. REDAKTION

Löhne

Die Löhne richtig festzulegen, ist nicht einfach, denn dabei sollen sowohl die Einwohner zufriedengestellt als auch die Belastung für den Staatsetat so gering wie möglich gehalten werden.

Zu Beginn des Spiels sollten Sie die Löhne für die ungebildete Klasse auf 6 Dollar erhöhen (einen Betrieb wie Baufirma oder Farm anwählen und mit STRG + Linksklick auf die 6. Münze klicken). Behandeln Sie Personen mit gleicher Qualifikation möglichst immer gleich: Zahlen Sie Universitätsabsolventen, Schulabsolventen und Ungebildeten jeweils dasselbe Gehalt. Einzig Soldaten und Generäle sollten immer etwas bevorzugt behandelt werden, um die Militaristen zufrieden zu stellen.

Umwelt

Halten Sie die Umweltverschmutzung im Rahmen, indem Sie schon früh das Edikt „Umweltschutzprogramm“ (unter „Soziales“) erlassen. Sobald Sie Fabriken haben, sollten Sie außerdem das Edikt „Schadstoffbegrenzung“ (unter „Wirtschaft“) erlassen. Um zur Sauberkeit der Umwelt beizutragen, können Sie Ihren Sägewerken einen Sägemehlofen spendieren oder Ihre Kraftwerke nur mit Gas statt mit Kohle arbeiten lassen. Diese Möglichkeiten sollten Sie aber nur in Betracht ziehen, wenn Sie es sich finanziell leisten können. OLIVER HOSS

Heroes Chronicles: The Final Chapters

Betätigen Sie während des Spiels TAB und geben Sie einen der nachfolgenden Codes ein:

NWCTHECONSTRUCT	100.000 Goldstücke und 100 Einheiten jeder Ressource
NWCTHEREISNOSPOON	Alle Sprüche und maximale Mana
NWCNEBUCHADNEZZAR	Unbegrenzte Bewegung
NWCLOTSOFGUNS	Alle Kriegsmaschinen
NWCZION	Alle Gebäude
NWCNEO	Einen Level aufsteigen
NWCAGENTS	Schwarze Ritter erhalten
NWCTRINITY	Erzengel erhalten
NWCMORPHEUS	Maximale Moral
NWCORACLE	Puzzle-Karte aufdecken
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT	Maximales Glück
NWCWHATISTHEMATRIX	Weltkarte aufdecken
NWCIGNORANCEISBLISS	Weltkarte verbergen
NWCREDPILL	Level gewinnen
NWCBLUEPILL	Level verlieren
NWCPHISHERPRICE	Veränderte Farben

REDAKTION

Starcraft

Das Kultspiel ist seit kurzem als Budget-Titel mit Add-on und Making-of-Special erhältlich. Die besten Tipps haben wir hier noch einmal zusammengestellt.

Terraner

1. Bauen Sie zu Beginn Bunker und füllen Sie diese mit Marines und Feuerfressern. Das sollte die ersten Angriffe des Gegners normalerweise abwehren. Später errichten Sie dahinter Raketentürme und bringen Panzer im Belagerungsmodus in Stellung.
2. Spinnenminen sind exzellente Aufklärer. Außerdem sind sie preiswert, da Sie nur das entsprechende Upgrade erforschen müssen, um all Ihre Adler damit auszurüsten.
3. Panzer im Belagerungsmodus besitzen die mit Abstand größte Waffenreichweite. Damit können Sie Türme aus der Distanz gefahrlos ausschalten. Beachten Sie aber, dass das Ziel im Belagerungsmodus einen Mindestabstand zum Panzer haben muss.

Zerg

1. Bauen Sie schon in der Anfangsphase des Spiels eine zweite Brutstätte, um Ihre Produktionskapazität weiter zu erhöhen. Natürlich werten Sie später nur eine davon (!) auf.
2. Vorsicht bei Hydralisken-Angriffen auf kleine feindliche Einheiten! Hydralisken erzeugen Explosiv-Schäden und sehen daher gegen Marines oder Berserker recht alt aus. Schicken Sie hier Ihre Zerglinge vor.
3. Vergifter können mit einem Blutbad immensen Schaden anrichten (wenn sie auch nicht töten), dem sich eine Einheit nicht durch Weglaufen entziehen kann – anders als etwa bei einem PSI-Sturm der Protoss.

Protoss

1. Produzieren Sie zu Beginn ausschließlich Berserker. Dragoner sind

teurer als Photonenkanonen und feuern langsamer. Verzichten Sie zunächst auf diesen Einheiten-Typ.

2. Bauen Sie so früh wie möglich den Kybernetik-Kern und die Zitadelle von Adun. Werten Sie die Geschwindigkeit der Berserker und die Reichweite der Dragoner auf. Dann können Sie auch mit der Produktion von Dragonern beginnen.
3. Halluzinationen (insbesondere von Scouts und Trägern) sind ein exzellentes taktisches Mittel zur Irreführung Ihrer Gegner. Verwenden Sie zunächst Scout-Halluzinationen als Aufklärer. Mischen Sie sie dann unter die eigenen Truppen, um Feindfeuer abzulenken.

Icewind Dale – **Herz des Winters**

Wer nur **Baldur's Gate 2 - Die Schatten von Amn** kennt, muss umdenken: Die Handlung und die Dialoge von **Icewind Dale** beziehen sich nicht auf eine Hauptfigur, sondern auf die gesamte Mannschaft und deren Eigenschaften. Bei Gesprächen ist wichtig, welcher Charakter ausgewählt wurde, weil dessen Beruf/Rasse/Gesinnung/Geschlecht/Werte das Gesagte beeinflussen.

Beispiel: In Osthafen wird der Barde gewählt, um mit dem Meergeist Elisia per Gesang zu kommunizieren; das gibt extra Erfahrungspunkte. Ähnliche Boni ziehen sich durchs gesamte Spiel.

Icewind Dale – Herz des Winters ist am interessantesten, wenn Sie mit einer Mannschaft, die das ursprüngliche Spiel bereits bestanden hat, noch einmal das gesamte Spiel (Auswahl beim Erstellen: Volles Spiel) von vorn beginnen, da die Erweiterung sich auch aufs Original auswirkt. Es gibt neue Gegenstände und Zaubersprüche zu finden (kaufen), und auch die neuen Fähigkeiten können eingesetzt werden. Der Zauber „Kontakt zu anderer Ebene" gibt auch hier über so manches Auskunft.

Tuning-Tipps:

Die 24-Bit-Darstellung ist die langsamste (24 Bit = 3 Byte, für den Grafikchip ungerade und daher generell eine Bremse).

Der OpenGL-(3D)-Modus ist in der Regel schneller, wird aber nicht von allen Grafikkarten unterstützt.

Bevor Sie die Grafik zurückschrauben, sollten Sie im Konfigurationsprogramm die Pfadsuchknoten auf 32.000 reduzieren. Da man höchst selten weite Strecken zurücklegen kann, reicht das völlig aus.

Auf manchen Rechnern funktioniert das Mausrad nur im OpenGL-Modus.

In manchen Versionen von **Baldur's Gate** und **Icewind Dale** fehlt im Menü Spielablauf der „Blut-Knopf". Dazu müssen Sie die Datei icewind.ini (bzw. baldur.ini) öffnen und unter „Game Options" folgende zwei Zeilen ergänzen:

```
Icewind.ini:
Hector Type=100
Giampa Range=1
```

```
Baldur.ini:
Memory Access=100
Memory Level=1
```

Wenn diese beiden Einträge fehlen, werden manche Monster nicht als tot erkannt und Quests, bei denen bestimmte Monster (oder eine bestimmte Anzahl) getötet werden müssen, sind nicht lösbar.

Beispiel: Drizzt und die zwölf Gnolle westlich von Beregost in **Baldur's Gate 1**.

Cheats:

Mit STRG + TAB wird die Cheat-Konsole geöffnet, (mit dem Konfig-Programm freischalten) dann wird Folgendes eingegeben:

GETYOURCHEATON:ExploreArea();	Erforscht das Gebiet
GETYOURCHEATON:SetCurrentXP(XXXX);	Setzt die Erfahrungspunkte der ausgewählten Charaktere auf XXXX (Zahl angeben)

MOGGL

Diablo 2

Wer sich erst jetzt für die Special Edition des Action-Rollenspiels entschieden hat, dem stehen wir mit ausgewählten Tipps zur Seite:

1. Pro Schwierigkeitsstufe kann ein Gegenstand verzaubert werden, wenn Charsis' Quest im ersten Akt gelöst wurde. Sie können auch außergewöhnliche Gegenstände aus Albtraum und Hölle dazu verwenden. Verzauberungen können beliebig lange aufgespart werden. Der gewählte Gegenstand wird ersetzt durch einen seltenen Gegenstand gleichen Typs. Daher gehen nichtmagische Zusätze wie eine verbesserte Verteidigung oder die Erhöhung von Fertigkeiten normalerweise verloren.
2. Welche Eigenschaften Sie erwarten können bzw. überhaupt infrage kommen, hängt zunächst einmal vom Typ des Gegenstandes ab. Darüber hinaus sind nur solche Eigenschaften freigeschaltet, deren

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- Charts, Most Wanted

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen
- Storno-Bestätigung

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand



12 Jahre Service
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Aliens vs. Predator 2 *	EV	i.V.
Alone in the Dark 4 *	DV	79,90
Anarchy Online *	US	i.V.
Anno 1503 *	DV	82,90
Anstoss 3	DV	54,90
Anstoss Action	DV	76,90
Aquanox *	DV	76,90
Arcanum *	DV	75,90
Asherons Call	DA	65,90
Baldurs Gate 2 -DVD	DV	84,90
- Thron des Bhaal *	DV	45,90
- Throne of Bhaal *	EV	45,90
Battle Isle 4	DV	29,90
Battlezone 2	DV	22,90
Black & White	DV	79,90
Bundesliga Manager X	DV	85,90
C+C 2 Yuri's Revenge *	DV	i.V.
CIA Operative	US	82,90
Clive Barker's Undying	DA	75,90
Codename Eagle	DA	19,90
Commandos 2 *	DV	89,90
Conflict Zone	DV	79,90
Counter-Strike	US	25,90
Delta Force 3	DA	45,90
Desperados	DV	79,90
Diablo 2 -Ltd. Edition	DV	39,90
Diablo 2	EV	64,90
- Lord of Destruction *	DV	59,90
- Lord of Destruction *	EV	59,90
Die Siedler 4	DV	78,90
Die Sims -Party o.Ende	DV	36,90
Doom 3 *	EV	i.V.
Duke Nukem Forever *	EV	79,90
Emperor, Battle for D. *	US	99,90
Emperor: Schlacht .. *	DV	83,90
Empire Earth *	DV	i.V.
Eurofighter Typhoon	DV	76,90
Everquest Deluxe Ed.	EV	82,90
- Scars of Velious	DA	42,90
Evil Dead	DA	76,90
Evil Islands	DV	29,90
Fallout Tactics	DV	79,90
Fallout Tactics	EV	78,90
Fallout Tactics	US	109,90
German Airports 1	DA	59,90
Game-Hits Vol. 1	DV	29,90
Gothic *	DV	74,90
Grim Fandango	DV	24,90
Gunman Chronicles	EV	49,90
Halflife -Blue Shift *	DV	31,90
Halflife -Blue Shift *	EV	32,90
- Generation Pack v2	DV	49,90
Heavy Gear 2	DV	9,90
Heavy Metal FAKK 2	DV	39,90
Icewind Dale & Heart..	DV	78,90
- Heart of Winter	DV	46,90
JA 2 unfinished Busin.	DV	28,90
King of the Road *	DV	75,90
KISS Psycho Circus	DV	24,90
Kohan	US	119,90
Lucas Arts 10 Adv.	DV	38,90
Max Payne *	EV	i.V.
Medal of Honor Allied *	EV	i.V.
Mercedes Benz Truck	DV	45,90
Might + Magic 8	DV	28,90
Myst 3 Exile	US	134,90
- Collectors Edition	US	209,90
Nascar Racing 4	DA	49,90
Need for Speed 4	DV	29,90
Nocturne	DV	19,90
Operation Flashpoint *	DA	75,90
Operation Flashpoint *	EV	79,90
Pharao	DV	26,90
Planescape Torment	DV	39,90
PQ Swat 3 Elite Edition	EV	53,90
Pool of Radiance 2 *	DV	i.V.
Project IGI	DV	81,90
Q. 3 -Team Arena	EV	45,90
Raumschiff Titanic	DV	28,90
Red Faction *	US	i.V.
Resident Evil 3	DV	39,00
Return to Castle Wolf. *	DV	i.V.
Rune Halls of Valhalla	US	64,90
Schizm *	DV	76,90
Schleichfahrt	DV	12,90
Serious Sam	DA	49,90
Shogun -Mongol Inv. *	DV	29,90
Sidewinder GameVoice	USB	92,90
Siege of Avalon 2	DV	29,90
Siege of Avalon 3	DV	29,90
Silent Hunter 2 *	DV	76,90
Sim City 3000	DV	29,90
SOF -AddOn	DA	26,90
Soldier of Fortune 2 *		i.V.
Star Trek -Away Team	DV	72,90
- Bridge Commander *	DV	i.V.
- Dominion Wars *	DV	i.V.
- Voyager	ML	49,90
- Voyager Exp. Pack	DV	42,90
Starcraft + Broodwar	DV	26,90
- incl. DVD	DV	32,90
Sudden Strike Forever	DV	58,90
Summoner	EV	75,90
Summoner *	DV	75,90
Tachyon	DA	22,90
Train Simulator *	DV	112,90
Tribes 2	DA	71,90
Tropico	DV	78,90
Unreal -Tournament	EV	28,90
Unreal 2 *	EV	i.V.
Vampire	DV	49,90
Vietnam Black Ops	US	89,90
Warcraft 3 *	DV	i.V.
Wer wird Millionär?	DV	66,90
Worms World Party	DV	59,90
X-Com Enforcer	US	109,90

Versandkosten: Vorauskasse 5.98, Nachnahme 9.98 + Zkgb., ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland), kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

1.06.2001

www.OKAYSOFT.de



AUSGETRICKST Wenn Sie die Bombe hinter der Kiste ablegen, ist sie für die Counter-Terroristen unerreichbar.



ALLES KAPUTT Nutzen Sie beim Kampf gegen den Panzer die Deckung im Level aus und wechseln Sie schnell die Position, damit Sie der träge Tank nicht erwischt.

Level nicht größer ist als Ihr Charakter-Level plus sechs. Dies ist der Hauptgrund dafür, dass ein Aufsparen der Verzauberungen sinnvoll ist.

3. Sie können einen speziellen Gegenstand nur dann über das Glücksspiel erwerben, wenn sich in der Stadt kein Spieler aufhält, der diesen Gegenstand bereits besitzt. Das gilt natürlich auch für Sie selbst. Eine Besonderheit gibt es bei den speziellen Ringen (Nagelring, Manald-Heilung, Stein von Jordan) und den speziellen Amuletten (Nokozan-Relikt, das Auge von Ettlich, das Mahim-Eiche Kurio), die jeweils genau in dieser Reihenfolge erzeugt werden. Wenn Sie also auf der Suche nach dem legendären Stein von Jordan sind, müssen Sie Nagelring und Manald-Heilung bereits mit sich führen. Set-Gegenstände sind davon nicht betroffen.
4. Der Tabelle können Sie die Chance entnehmen, einen Gegenstand aus einer der vier Kategorien zu erhalten. Bei magischen und seltenen Gegenständen kommen nur solche Eigenschaften zum Einsatz, deren Level höchstens um sechs größer ist als Ihr Charakter-Level. Ein +2-Fertigkeiten-Amulett können Sie daher frühestens mit Charakter-Level 84 erspielen.

Verteilung beim Glücksspiel	
Magische Gegenstände (blau)	85%
Seltene Gegenstände (gelb)	7%
Set-Gegenstände	5%
Spezielle Gegenstände	3%

5. Sie erzielen beim Verkauf von außergewöhnlichen Rüstungsgegenständen und Wurfwaffen höhere Erlöse als bei normalen Gegenständen. Des Weiteren sind auch normale Stäbe und Zepter wertvoll, wenn sie Fertigkeiten verbessern.

REDAKTION

Counter-**Strike**

1. Wechseln Sie auf der Karte „de_inferno" zu den Terroristen.
2. Wenn Sie im Besitz der Bombe sind, laufen Sie mit einem Teamkollegen zum Bombenplatz.
3. Das Teammitglied setzt sich nun vor die große Kiste und macht für Sie eine Räuberleiter.
4. Setzen Sie sich mit Blickrichtung zum Eingang hin. Gucken Sie nicht zur Wand, da sonst die Gefahr besteht, die Bombe nicht richtig zu platzieren.
5. Werfen Sie die Bombe auf den Schlitz, der dort zu sehen ist. Wenn die Bombe in den Schlitz fällt, ist sie unerreichbar für die Counter-Terroristen.

RENÉ KÖSTER

Half-Life: **Blue Shift**

1. Speichern Sie regelmäßig! Viele Gegner tauchen plötzlich auf, so dass Ihr Charakter bei der ersten Begegnung viel Gesundheit verliert oder gleich ins Gras beißt!
2. Sparen Sie Munition! Zerschlagen Sie Kisten und Hindernisse lieber mit dem Brecheisen, statt sie zu zerschießen. Das gilt besonders in höheren Schwierigkeitsgraden, wenn Munition Mangelware ist.
3. Bleiben Sie im Kampf gegen die Soldaten immer in Bewegung! Sobald Sie stehen bleiben, werfen die Gegner mit Handgranaten nach Ihnen – und dann heißt es neu laden.
4. Schauen Sie sich aufmerksam in den Levels um. Für viele Rätsel entdecken Sie auf Schildern oder durch die Anordnung bestimmter Gegenstände in der Umgebung immer wieder wichtige Lösungshinweise.
5. In jedem Tunnel und jeder Röhre, die Sie im Kriechgang durchqueren müssen, werden Sie regelmäßig von Aliens angefallen. Um in der Dunkelheit rechtzeitig reagieren zu können, sollten Sie mit der Taschenlampe stets das gesamte Sichtfeld nach Gegnern absuchen.

Die nachfolgenden Cheats sind mit Ausnahme der Waffen- und Levelnamen die gleichen wie bei **Half-Life**. Um sie zu aktivieren, muss jedoch der Parameter „-dev" beim Spielstart unbedingt mit angegeben werden: **bshift.exe -console -dev**

Levelnamen für den map-Befehl /map	
BA_CANAL1	BA_TRAM1
BA_CANAL1B	BA_TRAM2
BA_CANAL2	BA_TRAM3
BA_CANAL3	BA_XEN1
BA_ELEVATOR	BA_XEN2
BA_HAZARD1	BA_XEN3
BA_HAZARD2	BA_XEN4
BA_HAZARD3	BA_XEN5
BA_HAZARD4	BA_XEN6
BA_HAZARD5	BA_YARD1
BA_HAZARD6	BA_YARD2
BA_MAINT	BA_YARD3
BA_OUTRO	BA_YARD3A
BA_POWER1	BA_YARD3B
BA_POWER2	BA_YARD4
BA_SECURITY1	BA_YARD4A
BA_SECURITY2	BA_YARD5
BA_TELEPORT1	BA_YARD5A
BA_TELEPORT2	

REDAKTION

CD & DVD
Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

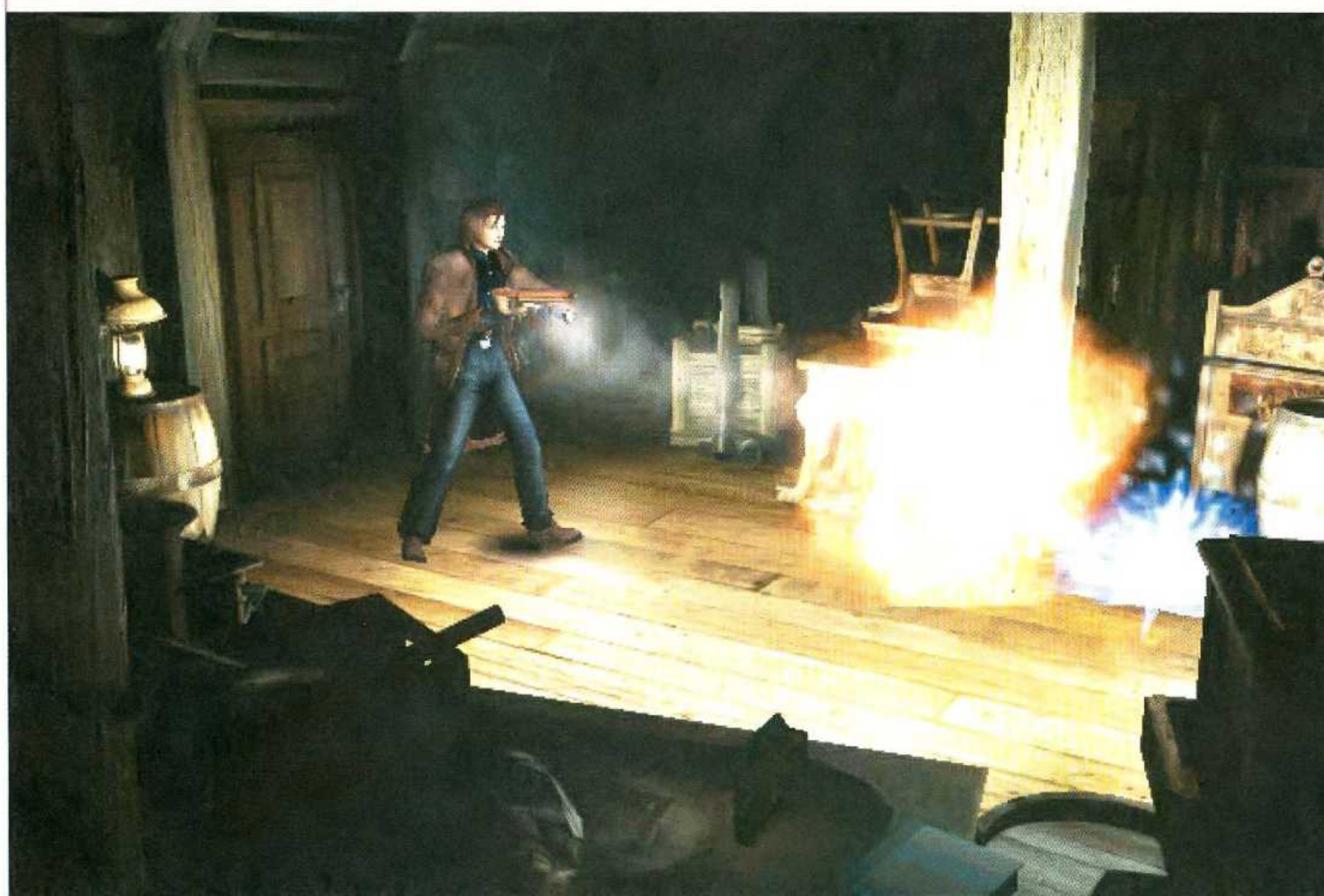
TOP-DEMO | ALONE IN THE DARK 4

Fliehen Sie vor halbtoten Hunden, tauchen Sie unter den Prankenhieben verkrüppelter Monster weg, überleben Sie die Beutefangversuche eines Seeungeheuers! Unsere Demo gibt Ihnen die Chance, auszuprobieren, wie man sich fühlt, alleine im Dunkeln, wenn die Nacht nicht enden will. Teil 4 der Horrorserie von Infogrames schockt anders als die Vorgänger – härter, geradeaus ins Gesicht. Sie schlüpfen in die Rolle des smarten Detektivs Edward Carnby und schleichen durch den Lustgarten eines düsteren Anwesens. Ihre Ausrüstung: ein Revolver, eine Taschenlampe. Per Funk können Sie Kontakt zu einer Kollegin aufnehmen – sie bettelt um Hilfe. Ihr Weg führt durch einen Abwasserkanal in uralte Katakomben; an seinem Ende steht ein Sarg. Tipps: Kämpfe können Sie durch Spurts vermeiden. Wenn Sie Abschnitte verlassen, bleiben die Monster zurück. Im Inventar können Sie nachladen, außerdem frei speichern, indem Sie die Amulette benutzen.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑ ↓ ← →	Laufen
A halten	Rennen
Strg links halten	Zielen
Leer	Schießen/Benutzen/Klettern
Shift links halten	Freelook
I	Inventar
S	Taschenlampe an/aus
R	Funk
F5	Quicksave
F8	Quickload

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	D3D



ECHELON

Einen Schwebegleiter nah über der Erdoberfläche zu manövrieren, fordert Pilotentalent. Dabei heranschießende Feindflieger aus den Wolken zu holen, fordert eine gewisse Neigung zum Wahnsinn. **Echelon** lässt Sie die Dogfights der Zukunft erleben. Mit Maus und Tastatur lenken Sie einen Jet durch zerklüftete Canyons und verteidigen Ihre Heimbasis. Landen Sie im Hangar, wenn Reparaturen nötig sind.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	Pentium II 333, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



GANGSTERS 2

In der Demo haben Sie drei Tage, um einen Konkurrenten aus dem Weg zu räumen, ein florierendes Casino aufzuziehen und so eine Stadt unter Ihre Kontrolle zu bringen. Wie das geht, erklärt ein Tutorial: Planen Sie das Attentat vom Zeitplan bis zu den Befehlen an Ihre Handlanger. Treffen Sie nebenher wirtschaftliche Entscheidungen. Und behalten Sie Ihren Gegenspieler im Auge.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Alone in the Dark 4
2	Legends of Might & Magic
3	Arcanum
4	Anstoß Action
5	Gangsters 2
6	Echelon
7	Road Wars
8	Z: Steel Soldiers
9	Roland Garros 2001
10	Cycling Manager

ARCANUM (DVD)

Rollenspiel zwischen Fantasy und Technik: Als Überlebender eines Zeppelinabsturzes wachen Sie in der **Arcanum**-Demo in einer unbekannten Gegend auf. Man hält Sie für einen Auserwählten, stellt Ihnen verwirrende Fragen. Auf der Suche nach Antworten streifen Sie durch Wälder und Höhlen, kämpfen gegen Wölfe, sammeln Kräuter und finden Schätze. Besonders schön für **Fallout**- und **Baldur's Gate**-Fans.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
I	Inventar
C	Charakterbildschirm
Esc	Optionen
F7	Speichern
F8	Laden
F1 – F4	Bewegungsbefehle an Begleiter

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	-



ANSTOSS ACTION

Ob Ascarons Fußball-Simulation eine ernst zu nehmende Konkurrenz für Genreprimus **FIFA 2001** von EA Sports darstellt, können Sie ab sofort in der spielbaren Demoversion selbst beurteilen. Eine gelungene Grafik und die hohe Realitätsnähe zeichnen **Anstoß Action** aus. Als Kommentator unterhält Sie kein Geringerer als Günther Koch, die Stimme Frankens.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
↑Bild	Kamera ändern
Esc	Menü
W	Sprinten
Offensive	
Q	Langer Pass
A	Pass
D	Schuss
F	Flanke
E	Finte
Defensive	
E	Blutgrätsche
A	Grätsche
S	Spieler wechseln
Q	Tackling

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 350, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D

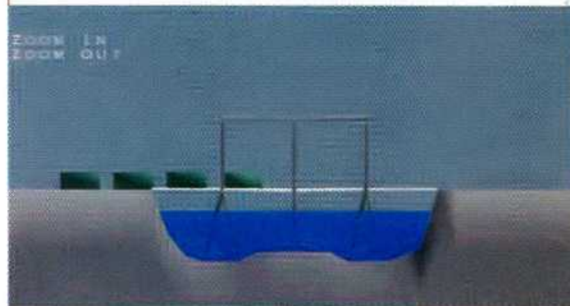


BRIDGE BUILDER

Nachschub für angehende Ingenieure, Bastler und Statik-Fans: Das Map-Pack zu **Bridge Builder** enthält 15 neue Karten, die Sie mit einer stabilen Brücke ausrüsten müssen. Per Mausklick verbinden Sie zahlreiche Verstrebungen zu einem Gesamtbauwerk, wobei Sie ein vorgegebenes Budget nicht überschreiten dürfen. Besteht Ihre Brücke die Belastung eines fahrenden Zuges, wird das nächste Level freigeschaltet.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium 200, 32 MB RAM
Empfohlen:	Pentium II 300, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	OpenGL



LEADFOOT

Leadfoot ist ein Zuckerstück für Breitreifenfetischisten: Mit röhrenden Motoren schlittern tonnenschwere Monstertrucks über schlammige Hallenparcours, drängen sich ab und rammen sich die Seitenverkleidungen zu Schrott. Legen Sie die Hand auf die Cursor-Tasten, warten Sie auf grünes Licht und geben Sie Vollgas. Vor Kurven müssen die Boliden früh gebremst werden. Zwei Strecken sind freigeschaltet.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



CREATURES (DVD)

Dieser **Creatures**-Zusatz funktioniert online eigenständig: Installieren Sie, dann leitet Sie das Programm weiter. Sie kriegen Zutritt zu einer Welt mit vier Räumen, die alles enthalten, was Sie zur Aufzucht und zum Training einer Norn-Familie brauchen: Essen, Spielzeuge, Pflanzen. Weil Norns süße, virtuelle Viecher sind, die wachsen, lernen und handeln wie echte Tiere, ist Spaß garantiert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	-

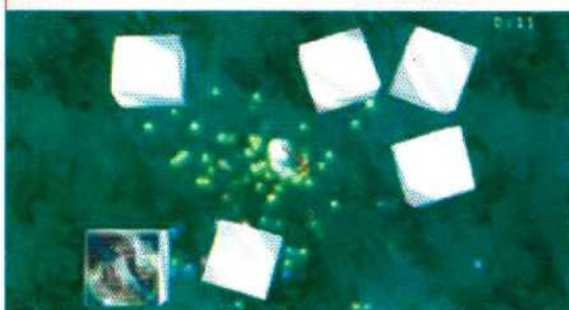


MEMORY 3D (DVD)

Memory ist der klassische Test für die Gehirnfunktionen. Die Regeln sind einfach: Decke kurz eine Karte auf, merke dir das Symbol und finde das Gegenstück. Die 3D-Variante ändert das Konzept um keine Note. Spielbar ist die leichte Schwierigkeitsstufe, für die Fortgeschrittenengrade (mehr Symbolkarten in weniger Zeit) müssen Sie sich beim Hersteller registrieren lassen. Kostenpunkt dann: 35 Mark.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



PERSIAN WARS (DVD)

Persian Wars erzählt Märchen aus Tausendundeiner Nacht als Strategie-Abenteuer. Unter Ihrem Befehl ist eine Armee, die Sie im Lager pflegen, durch Rekrutierungen stärken und mithilfe einer Landkarte durch die Wüste dirigieren. Wenn Sie überfallen werden, schaltet das Bild in die Vogelperspektive – wie in reinen Echtzeitspielen können Sie dann das Kampfgeschehen steuern. An Schlüsselstellen entfaltet sich die Story.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium II 300, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



DIABLO V1.09

Diablo 1 zündete vor vier Jahren das Action-Rollenspiel-Fieber. Und richtig gelesen: Dieser Patch kommt tatsächlich für das Original. Noch immer sind kleine Verbindungs- und Systemprobleme während Netz-Sessions aufgetaucht, die hiermit behoben werden. Gleichzeitig werden Verschlimmbesserungen des Vorgängerpatches zurückgenommen. Das zeigt Blizzards hervorragenden Kundenservice. Aber Achtung: Nebenbei erkennen Sie mit der Installation die umstrittenen Änderungen in den Nutzungsbedingungen fürs Battle.net explizit an. Lesen Sie den Text aufmerksam durch!



LEGENDS OF M&M

Fraggen mit Schwert und Armbrust: Auf zwei Maps dürfen Sie ebenso viele Spielmodi des teambasierten Actionspiels **Legends of Might & Magic** antesten. Bei „Princess Rescue" versuchen Sie auf der guten Seite die Prinzessin zu befreien, als Bösewicht eben dies zu verhindern. In „Sword in the Stone" gewinnt das Team, das zuerst ein bestimmtes Schwert im Level findet und in seinen Besitz bringt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung	D3D



OFFROAD REDNECK RACING (DVD)

Rasen Sie mit Cowboy-Hut und -Stiefeln in Pick-up oder Buggy über einen bockelharten Rundkurs! Die Wetterbedingungen lassen sich von Sonnenschein bis Schneefall regeln, auch die Gegnerzahl können Sie bestimmen. Dann tönt Westernmusik los, Sie treten das Gaspedal durch, Dreck spritzt und Heuballen schlagen Salti.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



ROAD WARS

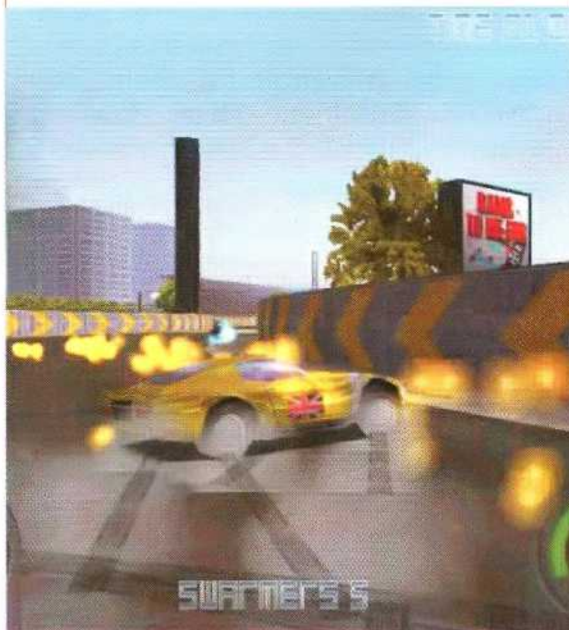
Für den laufenden Sextraum Angelina Jolie hatten im Film **Nur 60 Sekunden** wenige Männer Blicke übrig. Schuld waren Autoklassiker links und rechts der Schönen: Mustangs, Corvettes. Geschosse dieses Kalibers dürfen Sie in **Road Wars** über illegale Strecken prügeln. Am Rand stehen automatische Geschütze, die Ihnen die Ideallinie versauen wollen. Machen Sie sich also bereit für abrupte Lenkmanöver. Aus vier Piloten können Sie Ihren Lieblingscharakter wählen, dann ein Spontanrennen auf einem spitzgewinkelten Stadt- sowie auf einem langgezogenen Waldkurs fahren und später in der Garage tunen, um beim nächsten Mal einige Sekunden zu sparen.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
⇧	Vorwärts
⇩	Rückwärts
⇦	Links
⇨	Rechts
G	Granate abfeuern
M	Rakete abfeuern

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



Z: STEEL SOLDIERS

3D-Echtzeitstrategie in Hochgeschwindigkeit: **Z** ist schneller als **C&C**, sonst ähneln sich die Systeme. Auch hier geht es um Armeepflege, Ressourcenmanagement und taktisches Talent. Für ihre Demo-Version haben die Designer eine eigenständige Mission erstellt, welche **Z** in allen Facetten spiegelt, ohne etwas von der Spielstory zu verraten. Das Studium der deutschen Readme-Datei sei Ihnen warm ans Herz gelegt.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



VIDEOS

AKTUELL
- E3-Nachlese

VORSCHAU
- Mech Commander 2
- Wiggles
- Industriegigant 2

TEST
- Die Völker 2
- Diablo 2 - Lord of Destruction
- King of the Road

REPORTAGE
- Jedi Outcast

TRAILER
- Duke Nukem Forever
- Diablo 2 - Lord of Destruction
- Warcraft 3
- Artefact
- Galleon
- Max Payne
- Alien vs. Predator 2
- Final Fantasy (Kino)
- Shrek (Kino)
- Disneys Dinosaurier (Kino)
- The Blow (Kino)
- Price of Glory
- Stadt, Land, Kuss (Kino)

PATCHES

- 4x4 Evolution GeForce3 Patch
- Anstoß Action 1.1
- Broodwar Patch 1.08b
- Clive Barker's Undying v1.0 (Texture Patch)
- Der Clou! 2 v1.2 (d)
- Diablo v1.09 (spawn copy)
- Die Siedler 4 v1.08.872 (d)
- Die Siedler 4 v1.08.872 von 1.00.756 (d)
- Eurofighter Typhoon v1.1 (d)
- Europa Universalis v1.09 (d)
- Evil Islands v1.06 (d)
- Fly 2 Update 2 (us)
- Grand Prix Legends fast cpu fix ab v1.2 (d)
- Hired Team Trial Patch 1 (d)
- Myst 3 v1.2 (us)
- No One Lives Forever v1.003 (int)
- Panzer Elite v1.08 (d)
- ProRally 2001 Pentium 4 fix (int)
- Rune v1.07 (int)
- Sacrifice Patch 3 (int)
- Serious Sam v1.02 (d)
- Starcraft Brood War v1.08b (e)
- Starcraft v1.08b (e)
- Sudden Strike Forever Patch #3 (d)

TREIBER

- Asus V82x V7x V6x V38x V34x Win9x 11.01c final
- ATi Tweaker 1.2
- ELSA Riva TNT - GeForce3 Win9x WinMe 12.40
- GeForce Tweak Utility 3.032
- Hercules 3D Prophet 4000, 4500 Win9x, Me
- Hercules Nvidia-Grafikkarten Win9x Me 12.40
- Nvidia 3D Brillen Treiber 12.40 Win9x
- NVmax 2.0 Build 2.094 (Final)
- PowerStrip 3 (build 149)
- Riva Tuner 2.0 RC 4.1
- Videologic Vivid! & Vivid! XS Win9x, Me 1.07.0111

TOOLS

- Cacheman 4.1
- CS - Launcher 7.5
- CS Server Launcher
- DirectX 8.0a Win9x
- Hz-Tool 1.4
- Nvidia Detonator 12.41 Win9x, Me offiziell
- PowerArchiver 6.0 deutsch Freeware
- VIA 686B-Southbridge-Fix

SPECIALS

- Acrobat Reader
- WinZip
- Gamespy
- 3DMark 2000 (DVD)
- WinDVD 2000 (DVD)
- Wallpapers
- Europe Online
- Rune Co-Op Mod

ROLAND GARROS

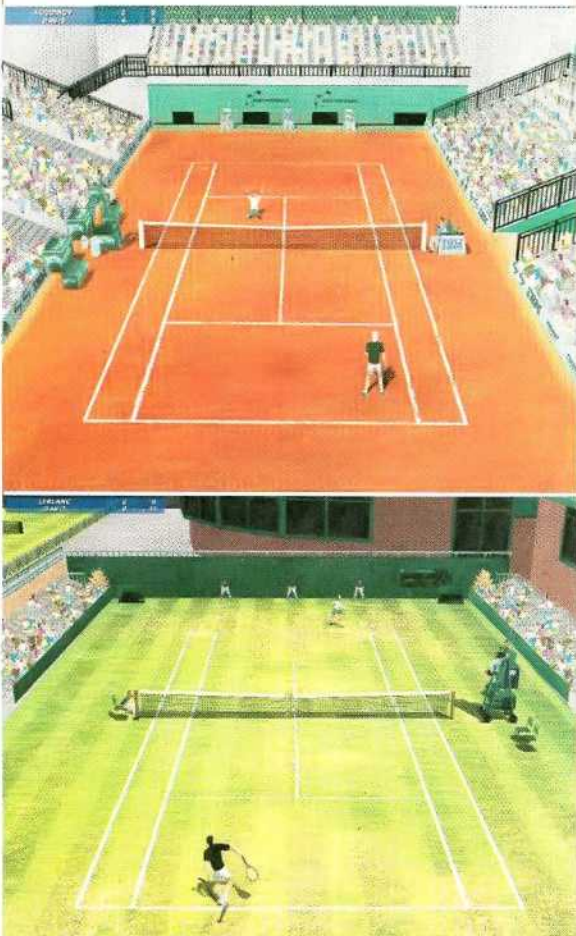
Der weiße Sport ist vielseitig; zu gleichen Teilen sind Athletik, Treffsicherheit und taktisches Talent gefragt. Dies ist eine Probeversion der einzigen nennenswerten Tennissimulation für PC. In drei Spielen können Sie testen, wie es sich anfühlt, auf der Asche von Paris zu stehen, Aufschläge zu verpatzen und geniale Lobs ins Feld zu setzen. Die Steuerung funktioniert einfach über die Tastatur.

Spielsteuerung:

Taste	Aktion
E X	Vorwärts/rückwärts
S F	Links/rechts
Shift rechts	Topspin
Strg rechts	Slice

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium II 300, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



SAFARI BIATHLON (DVD)

Hier dürfen Sie in bulligen Buggys gegen drei Computerfahrer über schroffe Planeten brettern! Sammeln Sie Power-ups ein, um Ihre Motorleistung zwischenzeitlich aufzubohren, ballern Sie die anderen mit Ihrer Bordkanone an die Wand und sacken Sie möglichst viele Münzen ein, um fürs nächste Rennen bessere Ausrüstung kaufen zu können. Drei spielbare Kurse beschäftigen einen nach diesem Muster angenehm lange.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 266, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



WARM UP! (DVD)

Warm Up! verzichtet im Gegensatz zur Konkurrenz wie **F1 Racing Championship** völlig auf die kostspielige FIA-Lizenz. Fans akkurater Simulationen werden aufgrund der etwas fragwürdigen Fahrphysik eher enttäuscht von diesem Rennspiel sein. Wer jedoch auf den Simulationsaspekt ohnehin keinen Wert legt, dürfte Gefallen an diesem kurzweiligen Arcade-Rennen finden.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D,



X-ISLE (DVD)

Schauen Sie in die Grafikzukunft: So wird der Ego-Shooter **X-Isle** 2002 auf Ihrem PC aussehen! Sie stehen mitten im Dschungel. Kleine Seen spiegeln den Sonnenuntergang, die einzelnen Äste eng wachsender Bäume wiegen sich im Wind, gigantische Dinosaurier ziehen majestätisch an Ihnen vorbei. Wählen Sie den Modus „Interactive Educational", um sich mit Maus und Tastatur frei über die Landschaft zu bewegen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium III 500, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 800, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



CYCLING MANAGER (DVD)

In **Cycling Manager** übernehmen Sie das Kommando über ein professionelles Radsport-Team und führen Ihre Sportler in Straßenrennen wie der Tour de France zum Sieg. In den komplett in 3D präsentierten Veranstaltungen erteilen Sie den Drahtesel-Treibern Befehle per Mausklick und legen so die Rennstrategie fest. Auf Wunsch übernimmt der Computer die Steuerung Ihrer Schützlinge.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	Pentium III 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	D3D



NOLF V1.003

Wer **NOLF** ohne Modifikationen im Internet spielte, wurde manchmal unliebsam überrascht: Leute, die an den Waffenoptionen geschraubt hatten, konnten sich trotzdem einklinken. So kam es oft zu ungleichen Duellen. Diesen Mangel behebt der Patch. Des Weiteren befreit er die Mehrspielermodi des stylishen Ego-Shooters von einigen Bugs, die Steuerungsprobleme, Systemabstürze oder Einbrüche der Spielgeschwindigkeit verursachen können. Achtung: Savegames, die mit der Version 1.0 angelegt wurden, werden nach der Installation dieses Patches nicht mehr geladen.



RUNE V1.07

Den Wikingern werden die Hörner poliert: Patch 1.07, passend für alle Sprachversionen des Actionkrachers, sorgt zunächst einmal dafür, dass Sie den neuen Kooperationsmodus fürs Netzwerkspiel – zu finden auf unserer Cover-DVD – benutzen können. Ohne geht nichts. An zweiter Stelle steht die Beseitigung lästiger Bugs: Beispielsweise funktioniert die Verbindung zu Servern im Internet jetzt schneller und deutlich stabiler. Oder: Wenn Sie auf einen Teamkollegen springen, verletzt ihn das nicht mehr. Zahlreiche kleinere Fehler wurden in einem Aufwasch mit beseitigt.



SIEDLER 4 V1.08.872

Das Update bringt spürbare Verbesserungen für **Die Siedler 4**: Die Mehrspielerkarten lassen sich fortan auch alleine besiedeln; die Einstellungsoptionen im Netz-Modus wurden deutlich erweitert; verschiedene Charaktere wie die Geologen oder die Diebe verhalten sich logischer; nach dem Laden von Spielständen stimmen die Statistiken der Völker; die Bedienung per Maus ist einfacher geworden; der Computer gibt im Kampf verlorene Türme nicht auf, sondern versucht, sie zurückzuerobern; Baustellen werden früher mit Material beliefert. So läuft das Siedeln angenehmer.



Feedback Online spielen

Microsoft komplettiert Ihre Hardware-Ausstattung: Wer bei unserer Feedback-Umfrage Online spielen" mitmacht (Fragebogen siehe Rückseite), kann eines von **66 genialen Eingabegeräten im Gesamtwert von über 6.000 Mark gewinnen!**

Mit USB-Anschluss, acht Feuertasten, einer bequemen Pedal-Einheit und zwei integrierten Motoren sorgt das programmierbare Force Feedback Wheel auf holprigen Spiele-Pisten für starke Rütteleffekte.



5x SideWinder Force Feedback Wheel USB
(Wert: je ca. DM 280,-)

Das edle USB-Gamepad besitzt sechs Feuertasten, zwei Trigger und eine Shift-Funktion, durch die Sie die Anzahl verfügbarer Feuertasten verdoppeln. Das Steuerkreuz können Sie wahlweise analog oder digital betreiben.



30x SideWinder Game Pad Pro
(Wert: je ca. DM 80,-)

Auch bei dieser handlichen Maus wurde die Mauskugel durch einen schnellen optischen Sensor ersetzt. Der USB-Nager verfügt über drei Maustasten und ein sehr leichtgängiges Mausrad.

5x Intelli-Mouse Optical
(Wert: je ca. DM 110,-)



Mit einem digitalen Steuerkreuz, vier Feuertasten und zwei Triggern bietet das Plug-and-Play-Gamepad alles, was man für eine flotte Partie in Sportspielen wie **FIFA 2001** oder **NHL 2001** benötigt.



10x SideWinder Game Pad Plug and Play
(Wert: je ca. DM 50,-)

Gute Steuerpräzision, acht programmierbare Feuerknöpfe, ein Schubregler und ein USB-Anschluss machen den SideWinder-Joystick zu einem hilfreichen Spielgefährten bei Simulationen, Sport- oder Actionspielen.

6x SideWinder Joystick
(Wert: je ca. DM 60,-)



Dieses griffige Gamepad verfügt über einen (abschaltbaren) Sensor, der jede Neigung in eine Bewegung umsetzt. Das USB/Gameport-Gerät besitzt zudem sechs Feuertasten, zwei Trigger und einen Schubregler.



5x SideWinder Freestyle Pro
(Wert: je ca. DM 100,-)

Die Funkmaus verleiht Ihnen in hitzigen Spielen bis zu 1,5 Meter Bewegungsfreiheit. Die Drei-Tasten-Maus arbeitet mit einem optischen Sensor, mit dem Sie auf nahezu jeder Oberfläche spielen können.

5x Cordless WheelMouse



(Wert: je ca. DM 80,-)

PREISE

Teilnahmebedingungen

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der Firma Microsoft und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 30. Juli 2001.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback „Online spielen"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______________________

Vorname: ______________________

Anschrift: ______________________

Welche Spiele bevorzugen Sie im Internet?
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sportspiele
- ☐ Strategiespiele
- ☐ Brettspiele (Schach, Backgammon etc.)

Welches Spiel zocken Sie online am liebsten? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Everquest
- ☐ Ultima Online
- ☐ Asheron's Call
- ☐ Unreal Tournament (inklusive Mods wie Strike Force)
- ☐ Quake 3 (inklusive Mods wie Rocket Arena)
- ☐ Half-Life (inklusive Mods wie Counter-Strike)
- ☐ Sportspiele (FIFA, NBA, NHL etc.)
- ☐ Rennspiele (Need for Speed, Grand Prix 3, Grand Prix Legends etc.)
- ☐ Age of Empires 2
- ☐ Starcraft
- ☐ Command & Conquer oder Alarmstufe Rot
- ☐ Andere Echtzeit-Strategiespiele
- ☐ Diablo 2

Falls Sie Everquest – beziehungsweise Ultima-Online-Spieler sind: Wie viel Zeit verbringen Sie damit?
- ☐ Nur ein paar Stunden pro Monat
- ☐ Mehrmals wöchentlich einige Stunden
- ☐ Ich bin (fast) täglich online.
- ☐ Jede freie Minute
- ☐ Nutze diese Spiele nicht

Auf welches (reine) Online-Spiel sind Sie am meisten gespannt?
- ☐ Anarchy Online
- ☐ Die Sims Online
- ☐ Earth & Beyond
- ☐ Midgard
- ☐ Need for Speed Motorcity
- ☐ Neocron
- ☐ Planetside
- ☐ Shadowbane
- ☐ Star Wars Galaxies
- ☐ World War 2 Online

Wie viel Geld würden Sie pro Monat maximal ausgeben, um reine Online-Spiele nutzen zu können?
- ☐ Gar keins – die Kosten für Provider reichen mir.
- ☐ Maximal fünf Mark pro Monat
- ☐ Maximal zehn Mark pro Monat
- ☐ Maximal 20 Mark pro Monat
- ☐ Gerne auch mehr als 20 Mark pro Monat

Welche kostenlosen Online-Dienste nutzen Sie derzeit? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Diablo 2 auf Battle.Net
- ☐ Starcraft auf Battle.Net
- ☐ Warcraft 2 auf Battle.Net
- ☐ C&C: Alarmstufe Rot 2 auf Westwood Online
- ☐ C&C: Alarmstufe Rot auf Westwood Online
- ☐ C&C: Tiberian Sun auf Westwood Online
- ☐ Emperor auf Westwood Online
- ☐ Age of Empires 2 auf www.zone.com
- ☐ Gamespy
- ☐ Andere
- ☐ Keines

Könnten Sie sich vorstellen, für derzeit kostenlose Angebote (beispielsweise Battle.Net) eine Gebühr zu entrichten? (bitte nur eine Antwort)
- ☐ Nein, ich spiele hauptsächlich im Einzelspielermodus.
- ☐ Nein, dann würde ich diesen Dienst nicht mehr nutzen.
- ☐ Nein, Geld würde ich nur für reine Online-Spiele ausgeben (etwa Everquest).
- ☐ Kommt auf das Spiel an
- ☐ Ja, aber höchstens fünf Mark/Monat
- ☐ Ja, aber höchstens zehn Mark/Monat
- ☐ Ja, dafür würde ich auch mehr als zehn Mark/Monat bezahlen.

Wie schnell ist Ihre Internet-Anbindung?
- ☐ 33K Modem oder geringer
- ☐ 56K Modem
- ☐ 64K bis 128K ISDN
- ☐ ADSL oder SDSL
- ☐ Kabelmodem oder schneller

Welche Art von Internet-Zugang nutzen Sie?
- ☐ Call-by-Call-Provider
- ☐ Fester Provider mit Sekundenabrechnung
- ☐ Fester Provider mit Flatrate
- ☐ Kostenloser Zugang (etwa Uni, Arbeitsplatz)

Wie lange spielen Sie im Durchschnitt täglich Online?
- ☐ Eine Stunde oder weniger
- ☐ Zwei Stunden
- ☐ Drei Stunden
- ☐ Vier Stunden oder mehr

Nutzen Sie im Internet hauptsächlich Online-only-Spiele (Everquest) oder den Mehrspielerpart herkömmlicher Spiele (Diablo 2, Half-Life)?
- ☐ Online-only
- ☐ Multiplayerpart
- ☐ Beides
- ☐ Keines

Welche Voraussetzungen müssten Ihrer Meinung nach gegeben sein, damit sich Online-Spielen noch mehr durchsetzt? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Niedrigere Online-Gebühren
- ☐ Niedrigere Beiträge für Online-Spiele
- ☐ Einfachere Zugänglichkeit
- ☐ Mehr deutschsprachige Angebote
- ☐ Bessere Verbindungsqualität

Sind Sie Mitglied eines Clans, einer Liga oder einer Gilde?
- ☐ Ja
- ☐ Nein
- ☐ Möchte gerne beitreten

Besuchen Sie LAN-Partys?
- ☐ Ja, häufig
- ☐ Gelegentlich
- ☐ Eher selten
- ☐ Gar nicht

Wie lautet Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

www.e-bug.de

- **Aktuell**: Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- **Schnell**: Versand innerhalb 24 Stunden
- **Hammerpreise**: Dafür hier keine endlosen Preislisten ...
- **Günstig**: Keine Versandkosten ab 3000 DM Bestellwert.
- **Fair**: 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!
- **Safe**: Seit mehr als 5 Jahren am Markt.
- **Händler**: Wir arbeiten gern mit Ihnen zusammen. Sprechen Sie uns an.
- **jobs@e-bug.de**: Wir suchen Mitarbeiter Mailen Sie uns einfach.

Intel & AMD

AMD Duron 750MHz	99DM
AMD Duron 900MHz	219DM
AMD K7 Athlon 1,0GHz C 256KB Thunderbird	339DM
AMD K7 Athlon 1,2GHz C 256KB Thunderbird	419DM
AMD K7 Athlon 1,3GHz C 256KB Thunderbird	489DM
AMD K7 Athlon 1,4GHz B 256KB Thunderbird	589DM
AMD K7 Athlon 1,4GHz C 256KB Thunderbird	619DM
Intel Celeron 850MHz 128KB FCPGA Box	249DM
Intel PIII 1GHz 256KB FCPGA EB Box133FSB	529DM

Festplatten

20.4GB IDE Fujitsu MPG3204AT 5400rpm	189DM
30.7GB IDE Maxtor DiamondmaxPlus 7200rpm	279DM
40.0GB IDE Western Digital 400BB 7200rpm	319DM
41.0GB IDE IBM IC35L040 7200rpm ATA100	349DM
41.1GB IDE IBM DTLA 305040 5400rpm	239DM
81.9GB IDE Maxtor DiamondMax80 98196H8	539DM

Mainboards

Abit KT7ARAID AMD Athlon VIA KT133A	345DM
Asus A7M266 /550/WOA/SocketA retail	419DM
Asus A7A266 /550/WOA/SocketA retail	359DM
Elitegroup K7VZA100 Rev.3 VIA KT133A	159DM
ENMIC/NMC 3SAX2+ Sockel370 Intel815EP	235DM
ENMIC/NMC 8TTX+ AMD SocketA VIA KT133A	295DM
Epox EP8 K7A AMD Athlon AMD761/686B	379DM
Gigabyte 7DXR Raid AMD SocketA retail	409DM
MSI 6380 K7T266 Pro SocketA VIA KT266	329DM

Grafikarten

ATI 32MB RadeonVE DDRRAM AGP TV bulk	209DM
ATI 64MB Radeon DDRRAM AGP ViVo bulk	419DM
Elsa 64MB Gladiac511 GForce2 MX400 AGP retail	249DM
Elsa 64MB Gladiac920 GForce3 retail	959DM
Hercules 64MB 3DProphet KyroII 4500	269DM
Asus 64MB V8200 Pure GeForce3 retail	949DM

Online weitere Produkte verfügbbar...

e-bug ist eine Handelsmarke der
BUG Computer Components AG
Postfach 12 63 31070 Delligsen
mail: sales@e-bug.de
Tel.: 0 51 87-910190
Fax: 0 51 87-910180

... immer ein bißchen schneller!!

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon 06403-905010

Bestellfax 06403-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	DM
V3800 Combat	16-SG / Vanta	139,-
V6600MX Pure	32-SD / GF256	169,-
V7100 Pure	32-SD / GF2 MX	239,-
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	259,-
V7100 Magic Pure	32-SD / GF2 MX-200	229,-
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	249,-
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	259,-
V7100 2V1D	32-SD / GF2 MX	289,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	279,-
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	359,-
V7100 Pro/T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	299,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	399,-
V7100 Del. Combo +TV-Tuner	32-SD / GF2 MX	399,-
V7700 Pure	32-DD / GF2 GTS	399,-
V7700/T +TV-out	32-DD / GF2 GTS	419,-
V7700/T +TV-out	64-DD / GF2 GTS	639,-
V7700 Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 GTS	469,-
V7700 Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 GTS	699,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	32-DD / GF2 GTS	589,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	64-DD / GF2 GTS	789,-
V7700 Pro Pure	64-DD / GF2 Pro	659,-
V7700/T Pro +TV-out	64-DD / GF2 Pro	679,-
V7700 Pro Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Pro	729,-
V7700 Ultra Pure	64-DD / GF2 Ultra	939,-
V7700/T Ultra +TV-out	64-DD / GF2 Ultra	949,-
V8200 Pure	64-DD / GF3	999,- L
V8200 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3	1.099,- L
TV-Box (mit Fernbedienung)		169,-
VR-100G 3D-Brille		89,-
DVD-Software		49,-

ATI	MB / Chip	DM
XPert 98 Pro bulk	8-SD / Rage XL	99,-
Xpert 2000 Pro bulk	32-SD / Rage 128 Pro	139,-
XPert 2000 Pro +TV-out blk.	32-SD / Rage 128 Pro	149,-
Rage Fury +TV-out bulk	16-SD / Rage 128 GL	99,-
Rage Fury Pro +TV/Video blk.	32-SD / 128 Pro GL	249,-
Rage Fury Pro +TV/Video ret.	32-SD / 128 Pro GL	289,-
Rage Fury Pro DVI bulk	32-SG / 128 Pro GL	259,-
Radeon bulk	32-SD / Radeon	229,-
Radeon +TV-out bulk	32-SD / Radeon	279,-
Radeon bulk	32-DD / Radeon	379,-
Radeon retail	32-DD / Radeon	449,-
Radeon bulk	64-DD / Radeon	479,-
Radeon VE DVI +TV-out bulk	32-DD / Radeon	219,-
Radeon VIVO bulk	64-DD / Radeon	479,-
Radeon VIVO retail	64-DD / Radeon	529,- L
All-In-Wonder Radeon ret.	32-DD / Radeon	769,-

MSI StarForce64

AGP-Grafikkarte

GeForce2 Pro, 64 MB SGRAM-DDR, TV-out, retail



479,-

MSI	MB / Chip	DM
StarBurst32 bulk	32-SD / TNT2 Pro	149,-
StarBurst32	32-SD / TNT2 Pro	169,-
StarForce826 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	199,-
StarForce826 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	279,-
StarMaxx32 +TV-out	32-SD / GF2 MX	239,-
StarForce64 +TV-out	64-DD / GF2 Pro	479,-
StarForce822 +TV-out	64-DD / GF3	949,-

256 MB SDRAM

MUSHKIN DIMM

PC133-222 Rev. 2 CL2

Vergoldete Pins



319,-

3DFX	MB / Chip	DM
VooDoo3 2000 bulk	16-SD / VooDoo3	99,-
VooDoo3 3000 +TV-out bulk	16-SD / VooDoo3	139,-

ELSA	MB / Chip	DM
Erazor III LT bulk	32-SD / TNT2 M64	149,-
Erazor III LT retail	32-SD / TNT2 M64	179,-
Gladiac MX LE bulk	32-SD / GF2 MX	229,-
Gladiac MX retail	32-SD / GF2 MX	239,- L
Gladiac 511TV-OUT bulk	64-SD / GF2 MX-400	299,- L
Gladiac 511TV-OUT retail	64-SD / GF2 MX-400	319,-
Gladiac 511DVI retail	32-SD / GF2 MX-400	279,-
Gladiac 511TWIN retail	32-SD / GF2 MX-400	319,-
Gladiac Ultra retail	64-DD / GF2 Ultra	719,-
Gladiac 920 retail +TV-out	64-DD / GF3	999,-
Synergy II bulk	32-SD / TNT2	429,-
Synergy III bulk	32-SD / Q2 MXR	979,-
Synergy III retail	32-SD / Q2 MXR	999,-
GLoria II retail	64-SD / Quadro	1.599,-
GLoria III retail	64-DD / Q2 Pro	2.299,-

HERCULES	MB / Chip	DM
3D Prophet 4000XT	32-SD / Kyro	199,-
3D Prophet 4000 +TV-out	32-SD / Kyro	229,-
3D Prophet 4500	64-SD / Kyro II	339,-
3D Prophet 4500 +TV-out	64-SD / Kyro II	379,-
3D Prophet II MX	64-SD / GF2 MX	359,-
3D Prophet II MX-400	32-SD / GF2 MX-400	299,-
3D Prophet III	64-DD / GF3	1.079,- L

SPARKLE	MB / Chip	DM
SP6326	8-SD / SiS6326	69,-
SP5200LT	8-SD / Vanta LT	79,-
SP5200	16-SD / Vanta	99,-
SP5200T +TV-out	16-SD / Vanta	119,-
SP5300	32-SD / TNT2 M64	129,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	149,-
SP5100	32-SD / TNT2 Pro	169,-
SP6800M2	32-SD / GF2 MX-200	169,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	199,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	179,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	219,-
SP6800	32-SD / GF2 MX	199,-
SP6800	64-SD / GF2 MX	219,-
SP6800T TwinView +TV-out	32-SD / GF2 MX	249,-
SP6800TC Duo +TV-out	32-SD / GF2 MX	289,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	249,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	269,-
SP6600	32-DD / GF2 GTS	349,-
SP6600T +TV-out	32-DD / GF2 GTS	379,-
SP6700	64-DD / GF2 GTS	419,-
SP6900 DVI	64-DD / GF2 Ultra	679,-

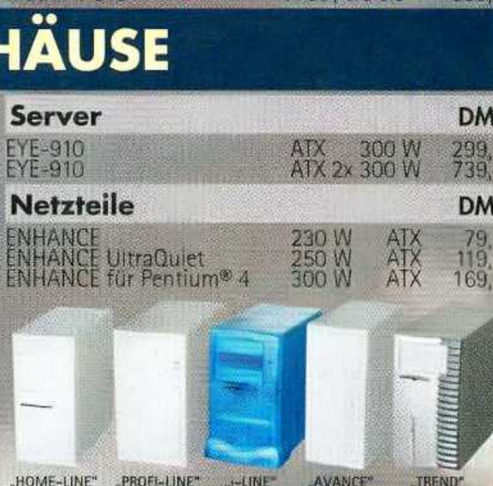
TYPHOON	MB / Chip	DM
Matrix II MX +TV-out	32-SD / GF2 MX	199,-
Matrix II MX +TV-out	64-SD / GF2 MX	249,-
Matrix II MX-200	32-SD / GF2 MX-200	179,-
Matrix II MX-400	32-SD / GF2 MX-400	239,-
Matrix II GTS	64-DD / GF2 GTS	399,-

PC-GEHÄUSE

PC-Gehäuse			DM
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	230 W	89,-
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	139,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	250 W	129,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	300 W	179,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	235 W	149,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	189,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	250 W	199,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	300 W	239,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	250 W	159,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	300 W	199,-
AVANCE Midi-Tower (für P4)	ATX	300 W	279,-
TREND Midi-Tower gold oder schwarz	ATX	250 W	199,-
FUTURE Midi-Tower silber oder schwarz	ATX	250 W	199,-
ALU-LINE Midi-Tower silber, schwarz oder weiß	ATX	300 W	349,-

Server			DM
EYE-910	ATX	300 W	299,-
EYE-910	ATX	2x 300 W	739,-

Netzteile			DM
ENHANCE	230 W	ATX	79,-
ENHANCE UltraQuiet	250 W	ATX	119,-
ENHANCE für Pentium® 4	300 W	ATX	169,-



L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	DM
CUA +Sound+VGA	FCPGA-TNT2	2/4/6	239,-
CUBX-L	FCPGA-BX	2-5	239,-
CUBX-E +100	FCPGA-BX	2-5	299,-
CUV4X-C	FCPGA-133A	2-7	219,-
CUV4X-E +100	FCPGA-133A	2-7	269,-
CUV4X-D Dual	FCPGA-133A	2-7	419,-
CUV266	FCPGA-266	9/10	429,-
CUSL2 +VGA	FCPGA-815E	4/6	379,-
CUSL2-LS +VGA+LAN+U160	FCPGA-815E	4/6	869,-
CUSL2-C	FCPGA-815EP	4/6	309,-
P3C-E	Sl1-820	8	249,-
P3C-D Dual	Sl1-820	8	369,-
P3C-S +U160	Sl1-820	8	379,-
A7Pro	SoA-KT133	4/6	289,-
A7V	SoA-KT133	4/6	339,-
A7V-E	SoA-KT133	4/6	229,-
A7V-E +Sound	SoA-KT133	4/6	249,-
A7V133-C	SoA-KT133A	4/6	299,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	4/6	349,-
A7V133 +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	379,-
A7VI-VM (MATX) +Sound+VGA	SoA-KM133	4/6	279,-
A7VL-VM (MATX) +VGA	SoA-KL133	4/6	239,-
A7S-VM (MATX) +Sound+VGA	SoA-SiS	4/6	239,-
A7S-VM (MATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-SiS	4/6	259,-
A7A266	SoA-ALi	4/6/9/10	359,-
A7A266 +Sound	SoA-ALi	4/6/9/10	379,-
A7M266 +Sound	SoA-761	9/10	439,-
P4T	So423-850	8	519,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	DM
BX133-RAID +RAID	FCPGA-BX	2-5	279,-
VH6T +Sound	FCPGA-133	2-7	279,-
VH6-II +Sound	FCPGA-133A	2-7	239,-
VP6 Dual+RAID	FCPGA-133A	4-7	359,-
SA6R +RAID+Sound	FCPGA-815EP	4/6	319,-
SA6 +Sound	FCPGA-815EP	4/6	289,-
KT7E	SoA-KT133	4/6	289,-
KT7A	SoA-KT133A	4/6	319,-
TH7 RAID +Sound+RAID	So423-850	8	549,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	DM
EP-MVP3C2	So7-MVP3	2-5	229,-
CU-133A+ +Sound	FCPGA-133A	2-7	219,-
EP-D3VA Dual+RAID	FCPGA-133A	2-7	299,-
EP-3VHA +Sound	FCPGA-266	9/10	329,-
EP-3SPA3 +Sound	FCPGA-815EP	4/6	279,-
EP-3VWM2 (MATX) +Snd+VGA	FCPGA-8601A	4/6	229,-
EP-8KTA2 +Sound	SoA-KT133	4/6	269,-
EP-8KTA3 +Sound	SoA-KT133A	4/6	309,-
EP-8KTA3+ +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	339,-
EP-8K7A +Sound	SoA-761	9/10	389,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	DM
GA-6VXC7-4X	FCPGA-133A	2-7	199,-
GA-6VX7B-4X +Sound	FCPGA-133A	2-7	219,-
GA-6VXDC7 Dual	FCPGA-133A	2-7	249,-
GA-6OX	FCPGA-815EP	4/6	269,-
GA-7IXE4	SoA-750	4/5	189,-
GA-7ZM (MATX) +Sound	SoA-KT133	4/6	199,-
GA-7ZX 5.0 +U-100+Sound	SoA-KT133	4/6	279,-
GA-7ZXR +RAID+Sound	SoA-KT133	4/6	299,-
GA-7DX +Sound	SoA-761	9/10	399,-
GA-8TX +Sound	So423-850	8	519,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	DM
MS-6368 (MATX) +Snd+VGA	FCPGA-PLE133	2-7	189,-
MS-6309 +Sound	FCPGA-133A	2-7	219,-
694D Pro2 Dual	FCPGA-133A	2-7	299,-
815EP Pro +Sound	FCPGA-815EP	4/6	279,-
Pro266 Master	FCPGA-266	4/6/9/10	369,-
MS-6378 (MATX) +Sound+VGA	SoA-KLE133	4/6	199,-
K7TM Pro (MATX) +Sound	SoA-KT133	4/6	239,-
K7T Master +Sound+U160	SoA-KT133	4/6	669,-
K7T Turbo +Sound	SoA-KT133A	4/6	289,-
K7T Turbo Ltd. +Sound	SoA-KT133A	4/6	309,-
K7 Master	SoA-761	9/10	389,-
K7T266 Pro	SoA-KT266	9/10	379,-
850 Pro +Sound	So423-850	8	479,-

TYAN	Sockel/Chip	RAM	DM
S2507S	FCPGA-133A	2-7	269,-
S2507D Dual	FCPGA-133A	4-7	299,-
S2505DNGR Dual+VGA+RAID	FCPGA-133A	4-7	699,-
S1854	Sl1-133A	2-7	269,-
S2390B	SoA-KT133A	4/6	319,-

ENMIC	Sockel/Chip	RAM	DM
3BAX-B	FCPGA-BX	2-5	179,-
3VBM2 (Micro-ATX) +Sound	FCPGA-133	2-7	179,-
3VEX+ +Sound	FCPGA-133	2-7	189,-
3V4DX+ +Sound	FCPGA-133A	2-7	199,-
3SAX2+ +Sound	FCPGA-815EP	4/6	259,-
8TAX+ +Sound	SoA-KT133	4/6	249,-
8TDX+ +Sound	SoA-KT133	4/6	219,-
8TTX+ +Sound+RAID	SoA-KT133A	4/6	329,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
1) PS/2 (FP oder EDO) 2) DIMM PC66 3) DIMM PC66 ECC
4) DIMM PC100 5) DIMM PC100 ECC 6) DIMM PC133
7) DIMM PC133 ECC 8) RIMM 9) DIMM PC200
10) DIMM PC266

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

INTEL			normal	in-a-box
Pentium® MMX™ (So7)		233 MHz	129,-	
Celeron® (FCPGA)	66	667 MHz		159,-
Celeron® (FCPGA)	66	700 MHz	159,-	179,-
Celeron® (FCPGA)	66	766 MHz	199,-	219,-
Celeron® (FCPGA)	100	800 MHz	219,-	239,-
Celeron® (FCPGA)	100	850 MHz	389,- L	279,-
Pentium® II (Sl1)	100	400 MHz	249,-	
Pentium® III (Sl1)			a.A.	a.A.
P III (FCPGA)	133	733 MHz	319,-	349,-
P III (FCPGA)	100	750 MHz	319,-	349,- L
P III (FCPGA)	100	850 MHz	449,-	479,-
P III (FCPGA)	133	866 MHz	459,-	489,-
P III (FCPGA)	133	933 MHz	529,-	559,-
P III (FCPGA)	133	1,0 GHz	589,-	619,-
Pentium® 4 (So423)*		1,4 GHz		1.149,-
Pentium® 4 (So423)*		1,5 GHz		1.319,-
Pentium® 4 (So423)*		1,7 GHz		1.599,-

*inkl. 2x 128 MB RIMM

AMD			normal	boxed
K6®-2 3DNow!™ (So7)		500 MHz	129,-	149,-
K6®-2+ 3DNow!™ (So7)		500 MHz	139,-	159,-
Duron™ (SoA)		750 MHz	109,-	129,-
Duron™ (SoA)		800 MHz	129,-	149,-
Duron™ (SoA)		850 MHz	179,-	199,-
Duron™ (SoA)		900 MHz	229,-	249,-
Duron™ (SoA)		950 MHz	a.A.	a.A.
Athlon™ (SlA)			a.A.	a.A.
Athlon™ TB (SoA)	100	850 MHz	249,-	279,-
Athlon™ TB (SoA)	100	900 MHz	279,-	309,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,0 GHz	309,-	339,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,0 GHz	329,-	359,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,1 GHz	329,-	359,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,13 GHz	349,-	379,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,2 GHz	349,-	379,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,2 GHz	379,-	409,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,3 GHz	439,-	469,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,33 GHz	469,-	499,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,4 GHz	569,-	619,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,4 GHz	599,-	649,-

VIA			normal	VIAbox
MII™ PR300 (So7)	66	233 MHz	74,-	94,-
MII™ PR333 (So7)	83	250 MHz	84,-	104,-
MII™ PR400 (So7)	95	285 MHz	94,-	114,-
C3™ (PGA)	100	700 MHz	129,-	149,-
C3™ (PGA) (L2 64)	133	733 MHz	149,-	

KINGSTON ValueRAM					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100	CL2	109,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC100	CL2	189,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC100 ECC	CL2	129,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC100 ECC	CL2	219,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	109,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	189,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	129,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	219,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	139,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	259,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	319,-
RIMM	256 MB	SDRAM	PC800	184 Pin	549,-
SODIMM	128 MB	SDRAM	PC100	CL2	119,-
SODIMM	256 MB	SDRAM	PC100	CL2	369,-

MICRON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	149,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	249,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	119,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	209,-

SAMSUNG original					DM
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	129,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	239,-

INFINEON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	99,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	159,-

MUSHKIN				DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC150-222 Rev. 3CL 2	179,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222 Rev. 2CL 2	319,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 2-3
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag: 10-[illegible]
Samstag [illegible]

GAMES

Action	DM
Aikens Artifact	79,-
Alone in the Dark - The new Nightmare	89,- L
American McGee's Alice	49,-
Army Men - Air Attack	69,- L
Army Men Sarges Heroes	69,-
Blair Witch Project 3	49,-
Blitzer Flitzer	29,-
Clive Barker's Undying	79,-
Deus Ex	79,-
Dino Crisis	74,-
Dragon Riders	89,- L
Europa Raser	59,- L
Evolva	79,-
Evolva - Mutation Pack	44,-
Excalibug	79,- L
Flintstones Bedrock Bowling	59,-
Freespace 2 + Dimension Pack	54,-
Galaga	49,-
Giants + Bonus CD	74,-
Gunlok	79,-
Infestation	54,-
King of the Road	89,- L
Legends of Might + Magic	89,- L
Max Payne	79,- L
MDK2	79,-
Messiah - Die verschwiegenen Sünden	44,-
Metal Gear Solid	79,-
No one lives forever	79,-
Oni	79,-
Operation Flashpoint	79,- L
Rainbow Six - Covert Ops	59,-
Rainbow Six - Gold Pack	39,-
Rainbow Six - Rogue Spear	69,-
Rainbow Six - Rogue Spear Platinum Pack	49,-
Rainbow Six - Urban Operations (AddOn)	39,-
Road Rash	34,-
Road to El Dorado	44,-
Rune	79,-
Rune - Gold Pack	79,- L
Rune - Halls of Valhalla (AddOn)	49,- L
Severance - Blade of Darkness	79,-
Star Trek - Klingon Academy	79,-
Star Trek - Voyager (AddOn zu Voyager Elite Force)	44,- L
Star Trek - Voyager Elite Force	59,-

Die Völker 2
Simulation
79,-



Action	DM
Star Wars Episode I: Battle for Naboo	89,-
Starlancer	84,-
Stunt GP	69,-
Tachyon	79,-
Techno Mage	74,-
Timeline	69,-
Totally Unreal - Special Edition	49,-
Unreal Tournament	29,-
Worms World Party	59,-

Simulation	DM
Anno 1602	39,-
B 17 Flying Fortress	79,-
Caesar's Palace 2000	64,-
Combat Flight Simulator II	89,-
Crimson Skies	89,-
Der Meistertrainer 00/01	89,-
Die Gilde	89,- L
Die Siedler 4	74,-
Die Siedler 4 - Mission Disk (AddOn 1)	29,- L
Die Sims - Das volle Leben	79,-
Die Sims - Party ohne Ende	39,-
Die Völker 2	79,- L
Edge of Chaos	89,- L
F1 Official Team Managager	79,-
F1 Racing Championship	79,-
F1 World Grand Prix 2000	89,-
F18 - Officer's Edition	54,-
Flight Simulator 2000	104,-
Flight Simulator 2000 Professional	129,-
Flight Unlimited III	79,-
FLY 2K	89,-
Fly! II	89,- L
Global-Player	79,-
GP World	69,-
Hostile Waters	84,-
Kicker 2	89,-
Kiss Pinball	59,-
Mech Warrior 4 Vengeance	89,-
Need for Speed IV Brennender Asphalt	79,-
Need for Speed Porsche	79,-
Patrizier 2	89,-
Pizza Connection 2	79,-
Pro Rally 2001	79,-
Railroad Tycoon II Gold Pack	49,-
Rally Championship	44,-
Search + Rescue 2	79,-
Sheep	69,-
Star Trek - Creator Warp	69,-
Starpeace	79,-
Submarine Titans	84,-
Suzuki Alstare Extreme Racing	59,-
Theme Park Manager	79,-
Train Simulator	109,- L
Tropico	74,-
TV-Star	64,-
Wall Street Trader 2001	64,-

Sport	DM
Anstoss Action	79,-
Bundesliga 2001 Fussball Manager	79,-
Bundesliga Manager X	89,-
Bundesliga Stars 2001	79,-
Championship Surfer	89,- L
Euro Tour Cycling	69,- L
European Super League	69,-
F1 Championship 2000	89,-
FIFA 2001	89,-
Links LS 10 CP	44,-
Links LS 2001	89,-
Madden NFL 2001	79,-
NBA Live 2001	89,-
NHL 2000 Classic	29,-
NHL 2001	89,-
Rugby 2001	79,-
STCC 2 Touring Car Championship	79,-
Superbike 2001	79,-
Tiger Woods PGA Tour 01	79,-
Tony Hawks Pro Skater 2	64,-
UEFA 2000	79,-
UEFA Challenge	69,- L
WCS Snooker	89,-

Rennen	DM
Autobahn Raser 3 - Die Polizei schlägt zurück	69,-
Bleifuss Offroad	79,-
Carmageddon TDR 2000	79,-
Colin McRae Rally 2.0	79,-
Ford Racing	89,-
Grand Prix 3	74,-
Insane	79,-
Motocross Madness II	69,-
Road Wars	74,-
Sprint Car	84,-
Test Drive 6	74,-
V-Rally 2 Expert Edition	74,-

Rollenspiel	DM
Arcatera	79,-
Baldur's Gate: Die Saga	49,-
Baldur's Gate: Die Schatten von Amn	79,-
Baldur's Gate II Thron des Bhaal (AddOn)	49,-
Everquest - The Ruins of Kunark	79,-
Final Fantasy VIII	79,-
Herz des Winters (AddOn zu Icewind Dale)	49,-
Icewind Dale	79,-
Nox	79,-
Planescape Torment	79,-
Ultima Ascension - Avatar's Erleuchtung	79,-
Vampire - Special Edition	109,-
Wizzards + Warriors	79,-

Adventure	DM
Blair Witch Project 1	59,-
Blair Witch Project 2	54,-
Blair Witch Project 3	49,-
Chicken Run	79,-
Cold Blood	79,-
Dark Project 2	79,-
Das Geheimnis der Druiden	79,-
Die Flucht von Monkey Island	79,-
Heavy Metal F.A.K.K. 2	19,-
Konung	69,-
Project I.G.I.	79,-
Revolution Classic Adventures	44,-
Runaway	79,-
Schizm	89,- L
Scooby Doo	44,-
Star Trek - Dominion Wars	89,-
Star Trek - The Fallen	89,-
Star Trek - Der Aufstand	49,-
Stupid Invaders	79,-
Tomb Raider - Die Chronik	79,-

Max Payne
Action
79,-



Strategie	DM
Age of Empires - Collectors Edition	129,-
Age of Empires II	89,-
Age of Empires II Conquerors (AddOn)	59,-
Battleship	79,-
Black + White	79,-
Command + Conquer - 3 MegaBox	89,-
Command + Conquer - Alarmstufe MegaBox	89,-
Command + Conquer - Alarmstufe Rot 2	69,-
Command + Conquer - Alarmstufe Rot Classic	29,-
Command + Conquer - MegaBox	34,-
Command + Conquer - Operation Tiberian Sun	94,-
Command + Conquer - Tiberian Sun Firestorm	39,-
Commandos 2 - Men of Courage	89,- L
Conflict Zone	89,- L
Cossacks - European Wars	79,-
Desperados	79,-
Emergency Police	69,-
Emperor - Schlacht um Dune	89,- L
Fallout Tactics	84,-
Far Gate	79,-
Gangsters 2	79,- L
Heroes Chronicles - Clash of the Dragons	49,-
Heroes Chronicles - Conquest of the Underworld	49,-
Heroes Chronicles - Masters of the Elements	49,-
Heroes Chronicles - Warlords of the Wasteland	49,-
Heroes Chronicles - The Final	49,- L
Heroes Trilogy	79,-
Hidden + Dangerous Gold Edition	89,-
Jagged Alliance 2.5	69,-
Khan (AddOn zu Age of Empires)	24,-
Lemmings Revolution	64,-
Majesty	79,-
Original War	79,-
Outforce	69,-
Raub	79,-
Sacrifice	79,-
Shogun	79,-
Shogun Total War: The Mongol Invasion	29,- L
Squad Leader	79,-
Star Trek - Away Team	79,-
Star Trek Armada	79,-
Star Trek: New Worlds	79,-
Star Trek: Star Fleet Command	79,-
Starfleet Command - Capitans Edition	39,-
Starfleet Command 2	79,-
Sudden Strike	79,-
Sudden Strike Forever (AddOn zu Sudden Strike)	59,-
Three Kingdoms	79,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

EINGABEGERÄTE

Tastaturen	Anschluss	DM
Standard	DIN o. PS/2	14,-
CHERRY G83-6105 versch. Farblayouts	PS/2	49,-
CHERRY G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	69,-
CHERRY G81-3000	PS/2	69,-
LOGITECH iTouch Keyboard	PS/2 u. USB	59,-
LOGITECH Cordless Desktop	DIN u. PS/2	169,-
LOGITECH Cordl. Desktop iTouch	PS/2 u. USB	209,-
MS Internet Keyboard	PS/2	49,-
MS Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	99,-
MS Natural Keyboard Pro	PS/2 u. USB	109,-

Mäuse	Anschluss	DM
Standard	PS/2 o. ser.	9,-
Cordless Wheel Maus	PS/2	39,-
BTC M1000 Cordless Optical	PS/2	89,-
KARNA Razor Boomslang 2000	USB	189,-
NEOLEC Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	119,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	54,-
LOGITECH Cordl. MouseMan Wheel	PS/2 u. USB	109,-
LOGITECH Cordl. MouseMan Opt.	USB	149,-
LOGITECH Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	79,-
LOGITECH MouseMan Wheel Opt.	PS/2 u. USB	99,-
LOGITECH WingMan Gaming Mouse	PS/2 u. USB	59,-
LOGITECH Marble Mouse Refresh	PS/2 u. USB	69,-
LOGITECH Trackman Wheel	PS/2 u. USB	109,-
LOGITECH iFeel MouseMan Optical	USB	119,-
MS WheelMouse	PS/2 u. ser.	49,-
MS Cordless WheelMouse	PS/2 u. ser.	69,-
MS IntelliMouse Explorer	PS/2 u. USB	109,-
MS IntelliMouse Optical	PS/2 u. USB	89,-
MS TrackBall Optical	PS/2 u. USB	89,-

Joysticks	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Attack	GP	39,-
LOGITECH WingMan Extreme Digital 3D	USB	69,-
LOGITECH WingMan Force 3D	USB	149,-
LOGITECH Strike Force 3D	USB	199,-
MS Sidewinder Precision 2	USB	79,-
MS Sidewinder Force Feedback Pro 2	USB	189,-
THRUSTMASTER TopGun Fox2	GP	59,-
THRUSTMASTER TopGun Platinum	GP	69,-
THRUSTMASTER TopGun Afterburner	USB	149,-

Gamepads	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Gamepad	USB	49,-
LOGITECH WingMan Gamepad Extreme	USB u. GP	89,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	79,-
MS SideWinder	GP	59,-
MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	89,-
MS SideWinder Pro	USB	69,-
MS SW Strategic Commander	USB	119,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	99,-
THRUSTMASTER FireStorm Digital	USB u.GP	49,-

Lenkräder	Anschluss	DM
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	119,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	199,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	119,-
MS Force Feedback	USB	249,-
THRUSTMASTER Formula Charger +Ped.+Spiel	GP	69,-
THRUSTMASTER 360 Modena	USB	139,-
THRUSTMASTER 360 Modena Pro	USB	179,-
THRUSTMASTER Force Feedback	ser. u. USB	249,-

MONITORE

BELINEA		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
103020		70	--	17 / 40,3	439,-
103025		70	99	17 / 40,3	459,-
103045		86	99	17 / 40,5	489,-
103050		95	99	17 / 40,6	649,-
103065		86	99	17 / 40,7	499,-
103080		96	99	17 / 40,6	739,-
106060		95	99	19 / 45,7	889,-
106065		96	99	19 / 45,7	679,-
106080		110	99	19 / 45,7	969,-
108025		107	99	21 / 50,8	1.599,-
108080		121	99	22 / 50,8	1.849,-

IIYAMA		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
S705MT		86	99	17 / 39,5	579,-
A705MT		86	99	17 / 39,5	649,-
A702HT		96	99	17 / 39,5	749,-
LS702U		70	99	17 / 40,6	499,-
LA702U		70	99	17 / 39,5	599,-
MF701U		86	99	17 / 40,3	659,-
S900MT1		95	99	19 / 45,7	699,-
S902JT		115	99	19 / 45,6	989,-
MA901U		96	99	19 / 45,7	999,-
MF901U		96	99	19 / 45,5	849,-
A902MT	+USB	115	99	19 / 45,8	1.199,-
MS101D		110	99	21 / 49,6	1.749,-
MA201D		110	99	22 / 50,0	1.839,-
A201HT		130	99	22 / 50,0	1.949,-

EIZO		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
F520		96	99	17 / 39,7	769,-
F730		115	99	19 / 45,3	1.139,-
T761	+USB	115	99	19 / 45,2	1.639,-
F931		130	99	21 / 51,0	1.999,-
T961		115	99	21 / 49,8	3.199,-
T962		115	99	21 / 51,0	2.779,-
F980	+USB	137	99	21 / 50,1	3.999,-

SONY		kHz	TCO	Zoll / cm	DM
CPD-G200		96	99	17 / 40,7	879,-
CPD-E400		96	99	19 / 45,6	1.099,-
CPD-G420	+USB	110	99	19 / 45,6	1.449,-
CPD-E500		109	99	21 / 50,4	2.049,-
CPD-G520	+USB	130	99	21 / 50,4	2.499,-
GDM-F520	+USB	137	99	21 / 50,4	2.799,-
GDM-FW900		121	99	24 / 57,3	3.999,-

SAMTRON	kHz	TCO	Zoll / cm	DM
75E	70	99	17 / 40,7	399,-
75G	86	99	17 / 40,6	479,-
75P+	96	99	17 / 40,6	549,-
76E	70	99	17 / 40,6	469,-
76B	85	99	17 / 40,6	499,-
76BDF	85	99	17 / 40,6	529,-
95P Plus	96	99	19 / 45,7	649,-
96P	96	99	19 / 45,7	689,-
210P	96	99	21 / 50,8	1.479,-

01805-905040 **

** DM 0,24/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 2-3
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

CD-RECORDER

Intern Boxed +20,-

CD-RW ATAPI	DM
4/ 8/ 32x LG CED-8080 bulk	199,-
4/ 8/ 32x LG CED-8080 retail	209,-
4/ 8/ 32x MITSUMI CR4805 bulk	249,-
4/ 8/ 32x MITSUMI CR4805 retail	269,-
4/ 8/ 32x NEC NR7500 bulk	219,-
4/ 8/ 32x NEC NR7500 Kit	239,-
4/ 8/ 32x NEC NR7500 retail	249,-
4/ 8/ 32x PHILIPS PCRW804-10 bulk	219,-
4/ 8/ 32x PHILIPS PCRW804-10 Kit	239,-
4/ 8/ 32x SONY CRX-0811-RP	269,-
4/ 8/ 32x HP CDW9150i retail	289,-
8/ 8/ 32x RICOH MP7083A-SK Kit	219,-
8/ 8/ 32x TEAC CD-W58E bulk	249,-
8/ 8/ 32x TEAC CD-W58EK retail	269,-
8/ 12/ 32x ACER CRW1208A retail	299,-
8/ 12/ 32x HP CDW9505i bulk	369,-
8/ 12/ 32x HP CDW9510i retail	389,-
8/ 12/ 32x LG CED-8120 bulk	279,-
8/ 12/ 32x LG CED-8120 retail	299,-
8/ 12/ 32x PHILIPS PCRW1208 bulk	279,-
8/ 12/ 32x PHILIPS PCRW1208 Kit	309,-
8/ 12/ 32x SONY CRX160E-RP Kit	319,-
10/ 12/ 32x AOPEN CDW-1232A Kit	319,-
10/ 12/ 32x LITE ON LTR12101B bulk	229,-
10/ 12/ 32x LITE ON LTR12101B Kit	249,-
10/ 12/ 32x NEC NR7700 bulk	279,-
10/ 12/ 32x NEC NR7700 Kit	299,-
10/ 12/ 32x RICOH MP7120A-SK Kit	299,-
10/ 12/ 32x RICOH MP7125A-DP Kit	329,-
10/ 12/ 32x TEAC CD-W512E bulk	319,-
10/ 12/ 32x TEAC CD-W512EK retail	349,-
10/ 12/ 40x LITE ON LTR12102B Kit	269,-
10/ 16/ 40x HP CDW9710i retail	479,-
10/ 16/ 40x LITE ON LTR16101B retail	379,-
10/ 16/ 40x NEC NR7800 bulk	349,-
10/ 16/ 40x PLEXTOR PX-W1610TA bulk	439,-
10/ 16/ 40x SONY CRX168B-RP retail	489,-
10/ 16/ 40x TEAC CDW516E bulk	419,-
10/ 16/ 40x YAMAHA CRW2100E bulk	299,-
10/ 16/ 40x YAMAHA CRW2100E Kit	339,-
10/ 20/ 40x RICOH MP7200A-DP Kit	469,-
10/ 24/ 40x BRAINWAVE CRD-BP1500PN bulk	549,-
10/ 24/ 40x BRAINWAVE CRD-BP1500PN Kit	579,-

CD-RW USB	DM
4/ 4/ 6x ACER CRW4406EU Kit	479,-
4/ 4/ 6x HP CDW8230e Kit	519,-
4/ 4/ 6x IOMEGA ZipCD retail	499,-
4/ 4/ 6x IOMEGA Predator retail	689,-
4/ 4/ 6x SONY CRX10U-RP Kit	949,-
4/ 4/ 8x MITSUMI CR4824TU Kit	479,-

CD-RW SCSI	DM
8/ 12/ 32x HP CDW9600Si retail	579,-
8/ 12/ 32x HP CDW9600Se extern retail	599,-
10/ 12/ 32x PLEXTOR PX-W1210 TS bulk	529,-
10/ 12/ 32x PLEXTOR PX-W1210 TS retail	559,-
10/ 12/ 32x TEAC CD-W512S bulk	449,-
10/ 12/ 32x TEAC CD-W512SK retail	489,-
10/ 16/ 40x YAMAHA CRW2100S bulk	299,-
10/ 16/ 40x YAMAHA CRW2100S Kit	339,-
10/ 16/ 40x YAMAHA CRW2100S Edition	419,-
10/ 16/ 40x YAMAHA CRW2100SXe (extern) Kit	419,- L
10/ 24/ 40x BRAINWAVE CDR-BP5N bulk	649,- L
10/ 24/ 40x BRAINWAVE CDR-BP5N Kit	689,- L

CD-RW FireWire	DM
8/ 12/ 32x SONY CRX1600L-RP Kit	729,-
10/ 16/ 40x YAMAHA CRW-2100IX Kit	549,-

CD-RW/DVD ATAPI	DM
4/ 4/24/ 4x TOSHIBA SD-R1002 retail *	449,-
8/ 8/32/ 8x TOSHIBA SD-R1102 bulk *	469,- L
8/ 8/32/ 8x TOSHIBA SD-R1102 retail *	519,- L
10/ 12/32/ 8x HP CDW9900ci retail	649,-
10/ 12/32/ 8x RICOH MP9120A-DP Kit *	549,-

* liest auch DVDs

Rohlinge CD-R

ohne Box	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse 700 MB 16x	je	0,99	0,89	0,79

ohne Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse 16x	je	0,99	0,89	0,79
Diverse 16x 700 MB	je	1,19	1,09	0,99

mit Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse 16x 700 MB	je	1,59	1,49	1,39
Diverse 20x	je	1,99	1,89	1,79
FUJI 12x	je	1,39	1,29	1,19
FUJI 12x 700 MB	je	1,69	1,59	1,49
FUJI Audio 80 Min.	je	2,49	2,39	2,29

Rohlinge CD-RW

mit Box	ab	1 St.	50 St.	100 St.
Diverse 4x	je	2,29	2,19	2,09
Diverse 4x 700 MB	je	3,49	3,29	3,09
Diverse 10x	je	4,49	4,29	4,09

mit Box	ab	1 St.	20 St.	50 St.
FUJI 10x	je	6,90	6,70	6,50

CD & DVD

Intern Boxed +20,-

CD-ROM ATAPI	bulk	retail
40x TEAC CD540E	119,-	129,-
48x BTC BCD 48SB	74,-	
48x MITSUMI FX4830		109,-
50x ASUS CD-S500	109,-	119,-
52x ACER CD-652P		94,-
52x AOPEN CD-952E	89,-	99,-
52x BTC BCD F560A	84,-	
52x CREATIVE CD5233E	89,-	
52x LG CRD-852xB	89,-	99,-
52x LITE ON LTN525	89,-	99,-
56x ACER CD-656A	94,-	99,-
56x BTC BCD G620A	89,-	94,-

CD-ROM SCSI	bulk	retail
40x NEC CDR-3010	159,-	
40x PLEXTOR PX-40TSi	189,-	199,-

CD-Wechsler SCSI	DM
4,4x PIONEER DRM-624X (6-fach, extern)	149,-
PIONEER 6x-Magazin DRM-A600	39,-

10/16/40x CD-RW
YAMAHA CRW2100E
ATAPI, bulk



299,-

DVD-ROM ATAPI	bulk	retail
8/ 40x HITACHI GD-7000	109,-	
12/40x AOPEN DVD-1240pro		149,-
12/40x ASUS DVD-E612		199,-
12/40x BTC 212B	119,-	139,-
12/40x CREATIVE PC-DVD Encore (inkl. DXR3-Decoder und Fernbedienung)		449,-
12/40x LG DRD-8120B	149,-	169,-
12/40x LITE ON LTD-122		149,-
12/40x NEC DV-5700	139,-	149,-
12/40x SONY DDU1211	149,-	169,-
16/40x ACER DVP-1640A		229,-
16/40x PIONEER DVD-115S	169,-	
16/40x PIONEER DVD-105SZ	179,-	
16/40x PIONEER DVD-A05SI SW (StarWars-Edition inkl. ELSA MPEG-Software, StarWars Racer uvm.)		239,-
16/40x PIONEER DVD-116	179,-	
16/40x PIONEER DVD-106S	189,-	
16/48x LITE ON LTD-163		179,-
16/48x AOPEN DVD-1648pro		199,-
16/48x NEC DV-5800	169,-	189,-
16/48x TOSHIBA SD-M1502	179,-	

DVD-RAM ATAPI	bulk	retail
6/ 24x PANASONIC LF-D211	999,-	
6/ 24x TOSHIBA SD-W2002RAM		999,-

DVD-R ATAPI	bulk	retail
PIONEER DVR-A03		1.799,- L

DVD-ROM SCSI	bulk	retail
10/40x PIONEER DVD-305S	299,-	
10/40x PIONEER DVD-U05S		309,-
10/40x TOSHIBA SD-M1401	269,-	

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

SOUND & MULTIMEDIA

CREATIVE Soundkarten	Typ	DM
Sound Blaster 16 retail	PCI	79,-
Sound Blaster 128 bulk	PCI	49,-
Sound Blaster 512 retail	PCI	129,-
SB Live! Player 1024 bulk	PCI	124,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	189,-
SB Live! Player 5.1 retail	PCI	199,-
SB Live! Platinum 5.1 retail	PCI	479,-
Sound Blaster Surround 5.1 retail	PCI	439,-

TERRATEC Soundkarten	Typ	DM
Soundsystem 128i	PCI	49,-
Soundsystem 512i	PCI	89,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	119,-
Soundsystem EWX24/96	PCI	349,-
Audiosystem EWS64 L	ISA	529,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	869,-

Diverse Soundkarten	Typ	DM
Soundkarte	PCI	29,-
Soundkarte 1024	PCI	69,-
ABIT MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	99,-
ABIT MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	129,-
VIDEOLOGIC Sonic Vortex 2 bulk	PCI	149,-
VIDEOLOGIC Sonic Fury bulk	PCI	189,-
HERCULES Gamesourround Muse XL	PCI	59,-
HERCULES Gamesourround Fortissimo II	PCI	149,-
HERCULES Maxi Radio FM 2000	PCI	89,-

MP3-Player		DM
CREATIVE D.A.P Jukebox	6 GB HDD	779,-
MICROBOSS MP3 Pocket		99,-
MICROBOSS MP3 Salsa		259,-
MICROBOSS MP3 Tango		389,-
SONICBLUE Rio Volt inkl. HiFi CD-Player		429,-
SONICBLUE Rio 800	128 MB	739,-
TEAC MP-3000	64 MB	679,-
TERRATEC M3Po go inkl. HiFi CD-Player		569,-
TERRATEC M3Po inkl. HiFi CD-Player		799,-
TRAXDATA mStation (KFZ-MP3-Player)		1.649,-

Webcams		DM
3COM HC Digital Webcam Lite	USB	199,-
3COM HC Digital Webcam	USB	349,-
CREATIVE WebCam	USB	99,-
CREATIVE WebCam Plus	USB	129,-
LOGITECH QuickCam Express (Whitebox)	USB	79,-
LOGITECH QuickCam Express	USB	89,-
LOGITECH QuickCam VC	USB	169,-
LOGITECH QuickCam Web	USB	129,-
LOGITECH QuickCam Pro 3000	USB	199,-
PHILIPS Vesta Fun	USB	109,-
PHILIPS ToUcam XS (Whitebox)	USB	79,-
PHILIPS ToUcam Fun	USB	129,-
PHILIPS ToUcam Pro	USB	169,-
SONY CMR-PC1	USB	329,-
TERRATEC TerraCam	USB	99,-
TERRATEC TerraCam iLook	USB	129,-
TYPHOON WebCam 100	USB	69,-

Lautsprecher	DM
Soundboxen aktiv, 40 W	29,-
Soundboxen aktiv, 120 W	49,-
Soundboxen aktiv i-look, 160 W	59,-
CREATIVE SBS35	39,-
CREATIVE SoundWorks CSW310	129,-
CREATIVE SoundWorks Digital	179,-
CREATIVE FourPointSurround 1500	179,-
CREATIVE DeskTop Theatre 5.1 DTT2200	289,-
CREATIVE PlayWorks PS2000 Digital	429,-
CREATIVE PlayWorks DTT3500 Digital	779,-
TEAC PM-60	24,-
TEAC PM-80	29,-
TEAC PM-140	49,-
TEAC PM-260	69,-
VIDEOLOGIC Sirocco Spirit	419,-
VIDEOLOGIC Sirocco	739,-
VIDEOLOGIC Sirocco Crossfire 3D	769,-
VIDEOLOGIC Sirocco Pro	1.699,-
VIDEOLOGIC DigiTheatre 5.1	699,-
VIDEOLOGIC DigiTheatre DTS	1.249,-

DRUCKER & SCANNER

EPSON Drucker		Format	DM
Stylus Color 580	USB	A4	119,-
Stylus Color 680	+USB	A4	219,-
Stylus Color 685	+USB	A4	239,-
Stylus Color 880	+USB	A4	329,-
Stylus Color 980	+USB	A4	649,-
Stylus Color 1160	+USB	A3	679,-
Stylus Photo 790	+USB	A4	329,-
Stylus Photo 870	+USB	A4	429,-
Stylus Photo 890	+USB	A4	459,-
Stylus Photo 895	+USB	A4	569,-

HP Drucker		Format	DM
DeskJet 640C	+USB	A4	169,-
DeskJet 840C	+USB	A4	189,-
DeskJet 930C	+USB	A4	329,-
DeskJet 930CM	+USB	A4	329,-
DeskJet 959C	+USB	A4	379,-
DeskJet 980Cxi	+USB	A4	539,-
DeskJet 990Cxi	+USB+IrDA	A4	619,-
DeskJet 1125C	+USB	A3	689,-
DeskJet 1220C	+USB	A3	889,-
OfficeJet G55 (Sc./Ko.)	+USB	A4	799,-
OfficeJet K60 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	699,-
OfficeJet K80 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	799,-
OfficeJet V40 (Sc./Ko./Fax)	USB	A4	649,-
PhotoSmart P1215	+USB+IrDA	A4	649,-

AGFA Scanner		Auflösung	DM
SnapScan e20	USB	600x1.200	179,-
SnapScan e25	USB	600x1.200	219,-
SnapScan e40	USB	1.200x2.400	369,-
SnapScan e50	USB	1.200x2.400	469,-

HP Scanner		Auflösung	DM
ScanJet 2200C	USB	600x600	179,-
ScanJet 3400C	Par./USB	600x1.200	209,-
ScanJet 4300C	Par./USB	600x1.200	289,-
ScanJet 5300C	Par./USB	600x1.200	379,-
ScanJet 5370C	Par./USB	1.200x2.400	519,-

EPSON Scanner		Auflösung	DM
Perfection 640U	USB	600x2.400	289,-
Perfection 1200S	SCSI	1.200x2.400	509,-
Perfection 1240U	USB	1.200x2.400	399,-
Perfection 1240U Photo	USB	1.200x2.400	539,-
Perfection 1640SU	USB	1.600x3.200	619,-
Perfection 1640SU Photo	USB	1.600x3.200	739,-

MICROTEK Scanner		Auflösung	DM
ScanMaker 3700	USB	600x1.200	209,-
ScanMaker 4600	USB	1.200x2.400	349,-
ScanMaker 4700	USB	1.200x2.400	459,-
ScanMaker X12 USL	SCSI/USB	1.200x2.400	599,-

NETZWERK

Netzwerkkarten	Typ	DM
NetCard Combo	ISA	29,-
NetCard Combo	PCI	29,-
NetCard Combo	PCMCIA	89,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	24,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	99,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	119,-
HubCard (4-Port) 100 Mbit/s	PCI	149,-
Starter Kit 100 Mbit/s (2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub, Kabel)	PCI	169,-
Kit 100 Mbit/s (4 Netzwerkkarten inkl. 4-Port Switch, Kabel)	PCI	259,-
3CSOHO100-TX	PCI	89,-
3C905C-TX	PCI	109,-
3C905CX-TX	PCI	119,-
3C900B-Combo	PCI	159,-
DE-528CT Combo	PCI	39,-
DFE-530TX	PCI	49,-
DFE-550TX	PCI	89,-
INTEL PRO/100S	PCI	119,-

Hubs	10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port	49,-	79,-	129,-
8-Port	69,-	109,-	169,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten			419,-
16-Port	129,-	399,-	429,-
24-Port	199,-		
8-Port 3COM 3C16750B			329,-
5-Port D-LINK DE-805TP (10 Mbit)			79,-
8-Port D-LINK DFE-908DX			249,-

Switches	10/100 Mbit/s
5-Port Mini	139,-
5-Port	139,-
8-Port Mini	179,-
8-Port	179,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten	449,-
16-Port	549,-
24-Port	899,-
4-Port 3COM 16733B	349,-
8-Port 3COM 16734B	449,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLASSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon 06403-905010

Bestellfax 06403-905020

ALTERNATE

COMPUTERVERSAND

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 +30,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	DM
DTLA-305020	U-100	20,5	9 / 512 / 5.400	199,-
DTLA-305030	U-100	30,7	9 / 512 / 5.400	239,-
DTLA-305040	U-100	41,1	9 / 512 / 5.400	249,-
DTLA-307075	U-100	76,8	8 / 2.048 / 7.200	699,-
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	259,-
IC35L030	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	a.A. L
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	349,-
IC35L060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	519,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	DM
ST38421A	U-66	8,4	10 / 256 / 5.400	179,-
ST320413A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	209,-
ST320414A	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	249,-
ST330621A	U-100	30,6	10 / 1.024 / 5.400	249,-
ST330620A	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	319,-
ST340823A	U-100	40,8	10 / 1.024 / 5.400	289,-
ST340824A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	349,-

QUANTUM		GB	ms/Cache/UPM	DM
Tempest	AT	1,2	12 / 128 / 4.500	99,-
Fireball lct20	U-100	10,2	12 / 128 / 4.500	189,-
Fireball lct20	U-100	20,4	12 / 128 / 4.500	209,-
Fireball lct20	U-100	30,0	12 / 128 / 4.500	249,-
Fireball lct20	U-100	40,0	12 / 128 / 4.500	269,-
Fireball AS	U-100	10,0	8 / 2.048 / 7.200	199,-
Fireball AS	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	269,-
Fireball AS	U-100	30,0	8 / 2.048 / 7.200	319,-
Fireball AS	U-100	40,0	8 / 2.048 / 7.200	379,-
Fireball AS	U-100	60,0	8 / 2.048 / 7.200	519,-

FUJITSU		GB	ms/Cache/UPM	DM
MPG3204AT-EF	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	229,-
MPG3204AH-EF	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	269,-
MPG3307AT-EF	U-100	30,7	9 / 512 / 5.400	259,-
MPG3307AH-EF	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	319,-
MPG3409AT-EF	U-100	40,9	9 / 512 / 5.400	279,-
MPG3409AH-EF	U-100	40,9	8 / 2.048 / 7.200	399,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	DM
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	189,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	DM
32049H2	U-100	20,4	9 / 2.048 / 5.400	209,-
33073H3	U-100	30,7	9 / 2.048 / 5.400	239,-
34098H4	U-100	40,9	9 / 2.048 / 5.400	279,-
51536H2	U-100	15,3	9 / 2.048 / 7.200	209,-
96147H6	U-100	61,4	9 / 2.048 / 5.400	399,-
98196H8	U-100	81,9	9 / 2.048 / 5.400	579,-
2R015H1	U-100	15,0	15 / 2.048 / 5.400	199,-
5T020H2	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	259,-
5T030H3	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	319,-
5T040H4	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	369,-
5T060H6	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	519,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	DM
WD136AA	U-66	13,6	9 / 2.048 / 5.400	179,-
WD100EB	U-100	10,0	12 / 2.048 / 5.400	179,-
WD100BB	U-100	10,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	209,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	259,-
WD300AB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 5.400	259,-
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	309,-
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	289,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	349,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	419,-

IBM 41,1 GB IDE
IC35L040, U-100
8 ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM
349,-

SCSI-FESTPLATTEN

SCSI — Intern Boxed +20,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DCHS-34550	4,5	7 / 512 / 7.200	199,-
DCHS-39100	9,1	7 / 512 / 7.200	339,-
DGHS-39100	9,1	6 / 1.024 / 7.200	349,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST43400N 5,25"	2,9	10 / 512 / 5.400	79,-
ST410800N 5,25"	9,0	10 / 1.024 / 5.400	199,-
ST19171N	9,1	10 / 512 / 7.200	339,-

UW-SCSI — Intern Boxed +40,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DCHS-34550	4,5	7 / 512 / 7.200	199,-
DCHS-39100	9,1	7 / 512 / 7.200	339,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST423451W	23,2	13 / 2.048 / 5.400	499,-

U2W-SCSI — Intern Boxed +80,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DGHS-31820	18,2	6 / 1.024 / 7.200	479,-
DRHS-36V	36,4	8 / 4.096 / 7.200	949,-
DMVS-36	36,7	5 / 2.048 / 10.000	979,-

Alle SCSI-Festplatten und -Laufwerke sind auch als externe Lösungen erhältlich. Der Aufpreis beträgt inkl. aller Kabel DM 150,- für (U)-SCSI, DM 220,- für UW-SCSI und DM 300,- für U2W- und U160-SCSI.

U160-SCSI — Intern Boxed +80,-

IBM	GB	ms/Cache/UPM	DM
DPSS-309170	9,1	7 / 4.096 / 7.200	399,-
DPSS-318350	18,3	7 / 4.096 / 7.200	499,-
DPSS-336950	36,9	7 / 4.096 / 7.200	929,-
DDYS-T09170	9,1	5 / 4.096 / 10.000	469,-
DDYS-T18350	18,3	5 / 4.096 / 10.000	549,-
DDYS-T36950	36,9	5 / 4.096 / 10.000	1.049,-

QUANTUM	GB	ms/Cache/UPM	DM
Atlas V	9,1	6 / 4.096 / 7.200	395,-
Atlas V	18,3	6 / 4.096 / 7.200	569,-
Atlas V	36,7	6 / 4.096 / 7.200	1.029,-
Atlas 10K II	9,2	5 / 8.192 / 10.000	469,-
Atlas 10K II	18,4	5 / 8.192 / 10.000	649,-
Atlas 10K II	36,7	5 / 8.192 / 10.000	1.149,-
Atlas 10K II	73,4	5 / 8.192 / 10.000	2.199,-

SEAGATE	GB	ms/Cache/UPM	DM
ST39103LW	9,1	5 / 1.024 / 10.000	369,-
ST39205LW	9,1	5 / 1.024 / 10.000	529,-
S318437LW	18,3	8 / 2.048 / 7.200	619,-
ST318405LW	18,3	5 / 4.096 / 10.000	669,-
ST336737LW	36,7	8 / 2.048 / 7.200	1.099,-
ST336705LW	36,7	5 / 4.096 / 10.000	1.249,-
ST173405LW	73,4	6 / 4.096 / 10.000	2.299,-
ST1181677LW	180,0	7 / 4.096 / 7.200	4.499,-

FUJITSU	GB	ms/Cache/UPM	DM
MAH3091MP	9,1	7 / 4.096 / 7.200	419,-
MAJ3091MP	9,1	5 / 4.096 / 10.000	469,-
MAH3182MP	18,2	7 / 4.096 / 7.200	529,-
MAJ3182MP	18,2	5 / 4.096 / 10.000	599,-

CONTROLLER

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
UDMA (RAID)	U-66	PCI		989,-
1200-A (RAID)	U-100	PCI		269,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		899,-
2904 CD	SCSI	PCI		99,-
2930U	U-SCSI	PCI	239,-	
19160	U160	PCI	389,-	599,-
29160N	U160	PCI	519,-	749,-
29160	U160	PCI	529,-	769,-
39160	U160	PCI	669,-	919,-
133U2 16 MB (RAID)	U2W	PCI		1.599,-
2100S (RAID)	U160	PCI		1.129,-
3200S (RAID)	U160	PCI		1.879,-
3400S (RAID)	U160	PCI		2.489,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100	U-100	PCI	89,-	109,-
FastTrak100TX2 (RAID)	U-100	PCI	219,-	249,-
FastTrak100TX4 (RAID)	U-100	PCI	389,- L	449,- L
SuperTrak100 (RAID)	U-100	PCI		1.199,-

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		99,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		129,-
2911 U	U-SCSI	PCI		79,-
2941 U	U-SCSI	PCI		129,-
2941 UW	UW	PCI		199,-
2931 U2W	U2W	PCI		299,-
2941 U2W	U2W	PCI		399,-
29161	U160	PCI		499,-
2994	FireWire	PCI		149,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		119,-
DC-2964F	SCSI	PCI		79,-
DC-2974	U-SCSI	PCI		109,-
DC-2975	U-SCSI	PCI		159,-
DC-2976UW	UW	PCI		189,-
DC-2980U2W	U2W	PCI		339,-
DC-1394	FireWire	PCI		129,-

ISDN & MODEM

ELSA	Typ	Art	DM
MicroLink 56K Softmodem	PCI	Analog	69,-
MicroLink 56K	PCI	Analog	99,-
MicroLink 56K Fun	seriell	Analog	114,-
MicroLink 56K Fun	USB	Analog	129,-
MicroLink 56K Fun II	seriell	Analog	149,- L
MicroLink 56K Internet II	seriell	Analog	159,-
MicroLink 56K MC Internet	PCMCIA	Analog	149,-
MicroLink 56K Industrie	seriell	Analog	399,-
MicroLink ISDN	PCI	ISDN	129,-
MicroLink ISDN Connect	USB	ISDN	159,-
MicroLink ISDN	USB	ISDN	179,-
MicroLink ISDN Internet	seriell	ISDN	189,-
MicroLink ISDN-MC	PCMCIA	ISDN	459,-
MicroLink ISDN Office	ser./USB	ISDN	499,-
MicroLink ISDN-MC All pro	PCMCIA	ISDN	619,-
ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub	RJ-45	ISDN	479,-

AVM	Typ	Art	DM
Fritz!Card Classic	ISA	ISDN	139,-
Fritz!Card PnP	ISA	ISDN	139,-
Fritz!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	399,-
Fritz!Card 2.0	PCI	ISDN	139,-
Fritz!Card USB 2.0	USB	ISDN	159,-
Fritz!X	seriell	ISDN	289,-
Fritz!X USB	USB	ISDN	299,-
B1 4.0	PCI	ISDN	599,-

OLITEC	Typ	Art	DM
V.92ready	PCI	analog	79,-
SelfMemory 2000	seriell	analog	169,-
SmartMemory	seriell	analog	189,-
Speed'Com 2000	seriell	analog	119,-
Universal SelfMemory Pro	USB	analog	239,-

Diverse	Typ	Art	DM
56K Voice Modem	PCI	Analog	59,-
56K Voice Modem	seriell	Analog	99,-
ACER 56 Surf III	seriell	Analog	119,-
ACER ISDN P10	PCI	ISDN	109,-

Speed'Com 2000
OLITEC 56K-Modem
seriell
119,-

WECHSEL-LAUFWERKE

Intern Boxed +20,-

CASTLEWOOD			intern	extern
Orb	AT	2,2 GB	329,-*	
Orb	SCSI	2,2 GB		379,-*
Orb	USB	2,2 GB		469,-*

IOMEGA			intern	extern
PocketZip	PCMCIA	40 MB	149,-*	
Zip 100	AT	100 MB	129,-	
Zip 100	SCSI	100 MB	179,-	
Zip 100 Kit	USB	100 MB		179,-*
Zip 100 New Look	USB	100 MB		259,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	199,-	
Zip 250 Kit	Parallel	250 MB		369,-*
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB		469,-*
Zip 250 (Hostpowered)	USB	250 MB		449,-
Zip 250 (Hostpowered) Kit inkl. 3 Medien	USB	250 MB		489,-
Jaz Kit	SCSI	2,0 GB	629,-	749,-
Jaz USB-Adapter				189,-
Jaz FireWire-Adapter				249,-

NEC			intern	extern
Zip	AT	100 MB	109,-	

Floppy-Laufwerke		DM
NEC	1,44 MB	34,-
SONY	1,44 MB	39,-
TEAC	1,44 MB	44,-

* inklusive 1 Medium

FUJITSU MOD			intern	extern
MCF3064AP	AT	640 MB	519,-	
DynaMO AI	AT	640 MB	569,-	
MCF3064SS	SCSI	640 MB	569,-	
DynaMO SF	SCSI/USB	640 MB		679,-
DynaMO FE	FireWire	640 MB		729,-
MCE3130AP	AT	1,3 GB	749,-	
MCD3130SS	SCSI	1,3 GB	769,-	
MCK3130SS	SCSI	1,3 GB	949,-	
DynaMO SF	SCSI	1,3 GB		789,-
DynaMO SF	SCSI/USB	1,3 GB		799,-
DynaMO Video-Kit inkl. FireWire PCI-Karte und ULEAD VideoStudio	FireWire	1,3 GB		989,-

Diverse MOD			intern	extern
OLYMPUS	SCSI	230 MB	139,-	289,-
OLYMPUS inkl. 5 Cartridges	SCSI	230 MB	159,-	309,-
MAXOPTIX T6	SCSI	5,2 GB	3.499,-	3.649,-

WD 40,0 GB IDE
WD400BB, U-100
9 ms, 2.048 KB Cache, 7.200 UPM
349,-

STORAGE & ZUBEHÖR

Laufwerksgehäuse		(U)-SCSI
CD-ROM-CASE	1 x CD-ROM	79,-
FLEXI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	79,-
OPTI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	69,-
ELITE-TOWER 2x	5,25"	109,-
ELITE-TOWER 4x	5,25"	149,-
ELITE-TOWER 8x	5,25"	259,-

		UW	U160
OPTI-LINE 1x	3,5"	89,-	119,-
FLEXI-LINE 1x	3,5" o. 5,25"	99,-	119,-
ELITE-TOWER 2x	5,25"	129,-	159,-
ELITE-TOWER 4x	5,25"	179,-	219,-
ELITE-TOWER 8x	5,25"	299,-	349,-

		Firewire	USB
FLEXI-LINE 1x	5,25"	249,-	179,-

Festplatten-Zubehör		DM
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	SCSI	39,-
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	U-100	49,-
HD-Wechselrahmen PRO	U-100	99,-
HD-Wechselrahmen PRO	SCSI	59,-
HD-Wechselrahmen PRO	U2W	139,-
HD-Wechselrahmen PRO (Hot Swap.)	U2W	199,-
HD-Wechselrahmen PRO	U160	169,-
HD-Rahmen mit Lüfter	IDE	39,-
PAPST HD-Rahmen mit 2 Lüftern	IDE	69,-

USB-Zubehör		DM
ADVANCE USB-Link		59,-
ADVANCE USB LAN-Connect		99,-
USB-Hub 5-Port		49,-
USB-Hub 8-Port		79,-
D-LINK Adapter Card 2x USB	PCI	69,-
Adapter Card 2x USB	PCI	39,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040**

** DM 0,24/Minute

ALTERNATE GARANTIERT!

FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

Computer • Hardware • Software • Tele



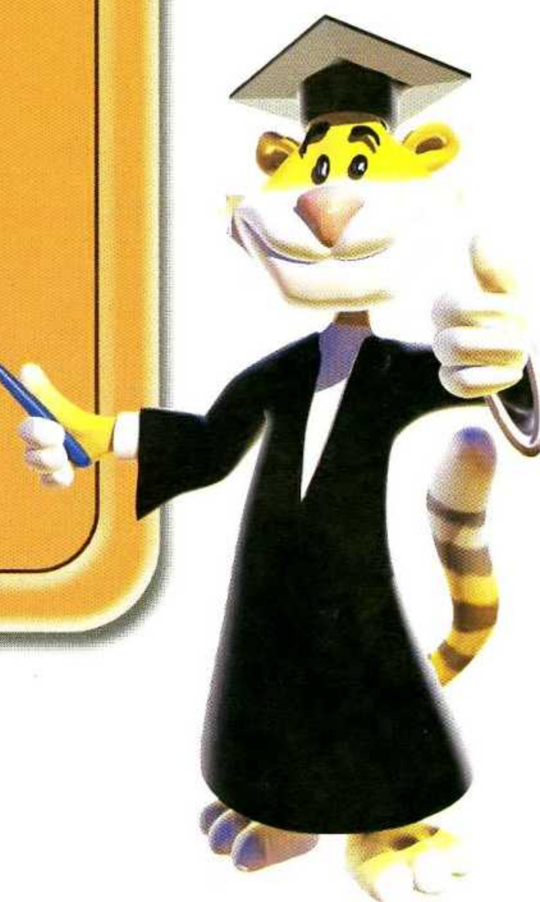







Top-Service! Tiefpreise! Testsieger!

Sie haben ein Recht drauf.



Das schreibt die Presse über www.primusavitos.de:









PENTIUM 4 Bundle

ASUS P4T-Motherboard
Sockel423 • Intel 850 ATX
JOU JYE-Big-Tower Chameleon
300 Watt • ATX
INTEL P4-Prozessor 423-PGA
1.400MHz in a box inkl. 2x 64MB RIMM

DM 1.529,-
Art.-Nr. AKT065 Euro 781,77



NETEASY NetCam DSC350 USB

bis zu **400 Bilder** oder **180 Sekunden Video** mit **8 MB Flash Memory**

JETZT nur noch **DM 199,-**
Art.-Nr. MUC025 Euro 101,75



TARGA Visionary MT

Midi-Tower • CPU: Celeron 700 MHz • RAM: 64 MB • HDD: 20 GB • GRAFIK: onboard • SOUND: onboard • CD: 48x • SOFTWARE: Win ME, MS Word/Works • ZUBEHÖR: Tastatur, Maus

+ **AGFA Scanner Snapscan 1212U** USB • 600 x 1.200 dpi • DIN A4
+ **CANON BJC 2100 Tintenstrahldrucker** • Parallel • 720 x 360 dpi

DM 1.499,-
Art.-Nr. KPC826 Euro 766,43







PrimusAvitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.

www.primusavitos.de entspricht **100% Avitos-Standard**

28 Tage Rückgaberecht +++ Bestellannahme per Telefon, Fax, Mail, Internet +++ Top-Service +++ Tiefpreise +++ Testsieger und erstklassige Referenzen +++ geringe Lieferkosten

PrimusAvitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden

[PrimusAvitos – Ein Unternehmen der METRO-Gruppe und der COS AG]



01805-606065

Telefonische Bestellung: Werktags von 9-20 Uhr und Samstags von 9-14 Uhr. Versandkosten nur 20,- DM + NN. (DM 0,24/Min.)

FESTPLATTEN

[IDE]

FUJITSU		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
MPG3102	U-100	10,2 GB	9/512/5400	189,-
MPG3204	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	239,-
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	249,-
MPG3307	U-100	30,7 GB	9/2048/5400	259,-
MPG3307 SD	U-100	30,7 GB	9/2048/5400	259,-
MPG3409	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	CALL
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	9/2048/5400	269,-
IBM				
DTLA305020	U-100	20,5 GB	9/512/5400	199,-
DTLA305030	U-100	30,7 GB	9/512/5400	239,-
DTLA307030	U-100	30,7 GB	8/2048/7200	329,-
DTLA305040	U-100	41,1 GB	9/512/5400	249,-
DTLA307075	U-100	76,1 GB	8/2048/7200	729,-
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	259,-
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	349,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	539,-
MAXTOR				
D-MAx +60	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	249,-
D-MAx VL40	U-100	20,5 GB	9/2048/5400	199,-
D-MAx +60	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	309,-
D-MAx VL40	U-100	30,7 GB	9/2048/5400	239,-
D-MAx +60	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	369,-
D-MAx VL40	U-100	40,9 GB	9/2048/5400	269,-
D-MAx +60	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	529,-
D-MAx 80	U-100	61,5 GB	9/2048/5400	399,-
D-MAx 80	U-100	82,0 GB	9/2048/5400	589,-
QUANTUM				
Fireball AS+	U-100	10,0 GB	8/2048/7200	199,-
Fireball lct20	U-100	10,0 GB	12/128/4500	189,-
Fireball lct20	U-100	20,0 GB	12/128/4500	199,-
Fireball AS+	U-100	20,5 GB	8/2048/7200	259,-
Fireball lct20	U-100	30,0 GB	12/128/4500	239,-
Fireball AS+	U-100	30,0 GB	8/2048/7200	309,-
Fireball AS+	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	369,-
Fireball lct20	U-100	40,0 GB	12/128/4500	299,-
Fireball AS+	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	489,-
SEAGATE				
ST310211A	U-100	10,0 GB	9/512/5400	189,-
ST320413A	U-100	20,0 GB	9/1024/5400	209,-
ST320414A	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	249,-
ST330620A	U-66	30,0 GB	8/2048/7200	309,-
ST330621A	U-100	30,0 GB	10/1024/5400	249,-
ST340824A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	339,-
WESTERN DIGITAL				
WD100EB	U-100	10,0 GB	12/2048/5400	199,-
WD150EB	U-100	15,0 GB	12/2048/5400	219,-
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	249,-
WD200EB	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	229,-
WD205BA	U-100	20,5 GB	9/2048/7200	309,-
WD300AB	U-100	30,0 GB	9/2048/5400	269,-
WD300BB	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	309,-
WD400AB	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	289,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	349,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	409,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	CALL
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	579,-

[Ultra-160-SCA]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	80 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	479,-
DDYS T	80 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	599,-
DDYS T	80 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	1.149,-

[Ultra-160-SCSI]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	68 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	459,-
DDYS T	68 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	529,-
DDYS T	68 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	1.059,-
QUANTUM				
Atlas V	68 Pin	9,1 GB	6/4096/7200	419,-
Atlas 10K II	68 Pin	9,2 GB	5/8192/10000	469,-
Atlas 10K II	68 Pin	18,2 GB	5/8192/10000	639,-
Atlas V	68 Pin	18,4 GB	6/4096/7200	569,-
Atlas V	68 Pin	36,7 GB	6/4096/7200	1.039,-
Atlas 10K II	68 Pin	36,7 GB	5/8192/10000	1.159,-
Atlas 10K II	68 Pin	73,7 GB	5/8192/10000	2.199,-

[FIREWIRE]

LACIE			
FireWire extern	20,0 GB	7200 UpM	549,-
FireWire extern	40,0 GB	7200 UpM	699,-
FireWire extern	60,0 GB	7200 UpM	809,-
FireWire extern	75,0 GB	7200 UpM	1.199,-
MAXTOR			
FireWire extern	40,0 GB	5400 UpM	649,-
FireWire extern	80,0 GB	5400 UpM	929,-

[PocketDrive]

LACIE (EXTERN MIT USB UND FIREWIRE)			
PocketDrive	10,0 GB	12/512/5400	699,-
PocketDrive	20,0 GB	12/512/5400	889,-
PocketDrive	30,0 GB	12/2048/5400	1.399,-

[MicroDrive]

IBM			
MicroDrive Travel Kit	340 MB	15/128/4500	539,-
MicroDrive Travel Kit	1.000 MB	125/128/3600	1.049,-

[2.5"-IDE]

IBM	mm	Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DJSA205000	9,5	5,0 GB	12/512/4200	239,-
DJSA210000	9,5	10,0 GB	12/512/5400	259,-
DJSA220000	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	329,-
DJSA232000	12,5	32,0 GB	12/2048/5400	949,-
FUJITSU				
MHM2100AT	9,5	10,0 GB	12/2048/4200	269,-
MHM2200AT	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	359,-
MHM2300AT	12,5	30,0 GB	12/2048/4200	749,-
TOSHIBA				
MK6014MAP	9,5	6,0 GB	13/1024/4200	259,-
MK1016GAP	9,5	10,0 GB	13/1024/4200	269,-
MK2016GAP	9,5	20,0 GB	13/1024/4200	359,-

INFO

Die Preisangaben im Internet werden viertelstündlich aktualisiert!

IBM IC35L040
40,0 GB
8/2048/7200
DM 349,-
Art.-Nr. HDI306 Euro 178,44

CREATIVE GeForce 3
Grafikkarte • 64 MB DDR-SDRAM • AGP • Retail
DM 999,-
Art.-Nr. GRA307 Euro 510,78

EINGABEGERÄTE

Joysticks

DEXXA		
4-button USB		39,-
6-button		39,-
GUILLEMOT		
Firestorm Dual Power Vibration		69,-
LOGITECH		
WingMan Attack		39,-
WingMan Extreme 3D		69,-
MICROSOFT		
Precision 2		79,-
Force Feedback Pro		179,-
SAITEK		
Cyborg 2000		69,-

Gamepads

CREATIVE		
Cobra II	USB	55,-
GRAVIS		
Game Pad Pro		39,-
LOGITECH		
Wingman Precision		39,-
MICROSOFT		
SideWinder Freestyle Pro		89,-
SideWinder Dual StrikeUSB		79,-
SideWinder Pro	USB	79,-

Lenkräder

DEXXA Steering Wheel		89,-
MICROSOFT		
SideWinder Precision Racing Wheel		119,-
SideWinder FFB Wheel 1.0		259,-
LOGITECH		
Formula Force	GP	199,-
Formula	GP	119,-
GUILLEMOT FFB Racing Wheel		249,-
THRUSTMASTER		
360 Modena		139,-
360 ModenaPro Racing Wheel		179,-

DVD-ROM

[ATAPI]

12/40x	AOpen DVD-1240 pro	159,-
12/40x	Creative Labs DVD	189,-
12/40x	Creative Labs DVD Ret.	249,-
12/40x	LG DRD-8120B	149,-
12/40x	LiteOn Kit	149,-
12/40x	NEC DV5700	149,-
12/40x	Sony DDU-1211	155,-
16/40x	AcerDVP-1640A Kit	239,-
16/40x	AOpen DVD-1640 Pro	279,-
16/40x	Pioneer 106S	189,-
16/40x	Pioneer 115	189,-
16/40x	Pioneer 116	179,-
16/40x	Toshiba SD-M1502	159,-
16/48x	LiteOn Kit	169,-
16/48x	NEC DV 5800	179,-

[SCSI]

10/40x	Pioneer DVD-U05	299,-
10/40x	Pioneer DVD-305	329,-
10/40x	Toshiba SD-M1401	269,-

RAM/SPEICHER

PC100/PC133...?

Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.primusavitos.de nach. Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.

8 MB	PS/2 EDO	60ns		39,-
8 MB	PS/2 FP	60ns	Fast Page	39,-
16 MB	PS/2 EDO	60ns		79,-
16 MB	PS/2 FP	60ns	Fast Page	79,-
32 MB	PS/2 EDO	60ns		159,-
32 MB	PS/2 FP	60ns	Fast Page	209,-
32 MB	SD-RAM	PC100	OEM	35,-
64 MB	SD-RAM	PC100	OEM	45,-
64 MB	SD-RAM	PC133	OEM	49,-
128 MB	SD-RAM	PC100	OEM	75,-
128 MB	SD-RAM	PC133	OEM	65,-
128 MB	SD-RAM	PC100-ECC	OEM	199,-
128 MB	SD-RAM	PC133-ECC	OEM	149,-
256 MB	SD-RAM	PC133	OEM	129,-
256 MB	SD-RAM	PC133-ECC	OEM	249,-
512 MB	SD-RAM	PC133	OEM	379,-
64 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	69,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	119,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	135,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	179,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	219,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	259,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	299,-
512 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	579,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	599,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	759,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Infineon	99,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Infineon	199,-

CPU/ PROZESSOREN

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.primusavitos.de nach.

Wir führen alle namhaften Typen.

Intel

Pentium IV 1300	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	819,-
Pentium IV 1400	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	879,-
Pentium IV 1500	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	1.089,-
Pentium IV 1500	in a box inkl. 2x 128MB RIMM	1.349,-
Pentium IV 1700	in a box inkl. 2x 64MB RIMM	1.319,-
Pentium IV 1700	in a box inkl. 2x 128MB RIMM	1.599,-

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pure	32MB	239,-
V7100 T Pure, TV-out	32MB	249,-
V7100 Pure, 1x DVI	32MB	259,-
V7100 Pure, 1x DVI, 2x VGA	32MB	289,-
V7100 TV Combo Deluxe	32MB	389,-
V7700 Pure	32MB	389,-
V7700 Pure	64MB	619,-
V7700 T Pure, TV-out	32MB	399,-
V7700 T Pure, TV-out	64MB	675,-
V7700 T Deluxe, TV-out	32MB	449,-
V7700 T Deluxe, TV-out	64MB	679,-
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	999,-
V8200 TDeluxe,TV-out (GeForce 3)	64MB	1.099,-
ATI		
Radeon DDR	32MB	369,-
Radeon DDR VE AGP	32MB	249,-
Radeon DDR VIVO bulk	64MB	459,-
Radeon DDR VIVO Ret.	64MB	499,-
Radeon SDR bulk	32MB	219,-
Radeon SDR TV bulk	32MB	269,-
Radeon SDR Ret. TV	32MB	299,-
XPERT 98 Pro (Rage XL) AGP	8MB	89,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	16MB	119,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	32MB	139,-
Soft DVD-Player für ATI Grafikkarten		29,-
CREATIVE		
CreativeLabs GeForce2MX200 AGP	32 MB	249,-
CreativeLabs GeForce2MX PCI	32 MB	279,-
CreativeLabs GeForce2Pro AGP	64 MB	499,-
CreativeLabs GeForce3 AGP	64 MB	999,-
GAINWARD		
CARDEXpert (TM64)	32MB	139,-
CARDEXpert (MX Gold)	32MB	249,-
CARDEXpert (MX TwinView Gold)	32MB	289,-
CARDEXpert (MX TV)	64MB	289,-
CARDEXpert (GeForce3) AGP	64MB	1.049,-
LEADTEK		
WinFast GeForce2MX, 64 bulk	32MB	189,-
WinFast GeForce2MX AGP Ret.	32MB	239,-
WinFast GeForce2MX Dual Head Pro,TV-out	32MB	369,-
WinFast GeForce2MX MAX, TV-out	64MB	349,-
WinFast GeForce2Pro, TV-out	64MB	549,-
WinFast GeForce2Ultra, TV-out	64MB	849,-
WinFast GeForce3, TV+DVI-out	64MB	999,-
MATROX		
Millenium G450 DH	16MB	199,-
Millenium G450 LX bulk AGP	16MB	199,-
Millenium G450 DH	32MB	269,-
STB		
VooDoo 4 4500 Ret. AGP	32MB	199,-
VooDoo 4 4500 bulk AGP	32MB	189,-
VIDEOLOGIC Grafix Star 650	8MB	69,-

NETZWERKKARTEN

D-LINK			
DE-528CT	PCI	10MBit	35,-
DFE-550FX	PCI	100MBit	279,-
DFE-530TX Ret.	PCI	100MBit	49,-
DFE-650TX	PCMCIA	100MBit	169,-
DFE-660TX	PCMCIA	100MBit	189,-
LONGSHINE			
8634PTB PnP	ISA	10MBit	25,-
8034TB	PCI	10MBit	29,-
8038TXR Realtek	PCI	100MBit	35,-
8038TX DEC	PCI	100MBit	69,-
8538TX	PCMCIA	100MBit	159,-
LEVELONE			
LevelOne	ISA	10MBit	39,-
LevelOne	PCI	10MBit	35,-
LevelOne	PCMCIA	10/100MBit	149,-
LevelOne Kit	PCI	10/100MBit	289,-
LevelOne Realtek LAN	PCI	10/100MBit	39,-
LevelOne Realtek	PCMCIA	10MBit	95,-
NETEASY			
NetNIC 100P	PCI	10/100MBit	49,-
NetNIC 100 USB	USB	10/100MBit	119,-
NetNIC 10I	ISA	10MBit	29,-
NetNIC 10P	PCI	10MBit	39,-
Switch-Netwerkkit 5100	PCI	10/100MBit	299,-
NetPC-Card	PCMCIA	10MBit	129,-
NetPC-Card	PCMCIA	10/100MBit	149,-

brillant rasant flexibel

EPSON Color 880 Transparent Tinte
Parallel / USB • 2.880 x 720 dpi • max. Papierformat: DIN A4
DM 299,-
Art.-Nr. DRT165 Euro 152,88

realitätsnahes Spielgefühl

MICROSOFT SideWinder Force-Feedback
USB • 8 Tasten • Pedale • inkl. Spiel Monster Truck Madness 2
DM 259,-
Art.-Nr. EIN110 Euro 132,42

LOGITECH

MouseMan Wheel Optical Cordless PS/2 + USB

TESTSIEGER CHIP 07/2001

„Der Porsche unter den Mäusen" ...

... urteilt die CHIP in Ausgabe 07/2001 und kürt die drahtlose Logitech-Maus zum Testsieger. **Technik, Komfort und Ergonomie vom Feinsten.**

DM 149,-
Art.-Nr. EIN251 Euro 76,18

INFO

CD-Rewriter • CD-ROM • CD-Medien • uvm ...
unter www.primusavitos.de

MEINUNG
BERND HOLTMANN



Kalifornier bauen Elektroschock-Joystick – was kommt als Nächstes?

Ich fühle mich als Windows-Anwender durch mein Betriebssystem ja oft schon gestraft genug – bald aber bekommt das Leiden am PC ein komplett anderes Gesicht. Es wird fühlbar! Für Spieler entwickeln die kalifornischen Hardware-Spezis von Mad Catz gerade einen Elektroschock-Joystick, der über zwei Elektroden an der Innenseite jedes Unterarms Stromschläge verteilt. Der ungefährliche Stromschlag (16 Milliampere) fährt durch die Muskeln und sorgt dort für einen kurzen Muskelreflex. Sieht in Aktion bestimmt ganz lustig aus, aber ob das hilfreich ist?! Gesteuert wird die PC-Spielbestrafung übrigens per Force-Feedback-Signal. Willkommen in der Welt des Schmerzes! Den Weg in den europäischen Handel findet das Gerät, sobald es die Sicherheitstests bestanden hat. Bin mal gespannt, was Bastler mit dem Stromschlag-Generator alles anstellen. Eine Version mit 220-Volt-Adapter vielleicht? Man könnte sich die Stromleiter aber auch einfach auf den Bauch kleben – so hätte man nach regelmäßigen Trainingsfahrten in Need for Speed: Porsche endlich den erwünschten Waschbrettbauch. Die Wahl zwischen PC oder Freibad steht aber wohl erst im nächsten Jahr an – ist das nun gut oder schlecht?!

Bernd Holtmann

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33
Täglich von 7-24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

NVIDIA NFORCE

Flotter Mainboard-Chip

Auf der Basis der Xbox-Infrastruktur baut Nvidia (Tel. 001408-6152500) einen eigenen Mainboard-Chipsatz für die AMD-Prozessoren Athlon und Duron. Der bisher unter dem Codenamen „Crush" bekannte Chipsatz verfügt über ein integriertes Modem, eine Soundkarte mit Dolby-Digital-Unterstützung, eine 10/100-MBit-Netzwerkkarte und sogar eine integrierte Grafikkarte mit GeForce2-MX-Kern. Durch die Verwendung von gleich zwei DDR-Speicherriegeln schaffen nForce-Mainboards eine bisher unerreichte Speicherbandbreite von 4,2 Gigabyte pro Sekunde. Hauptplatinen mit dem Chipsatz erscheinen im September und werden im Preisbereich von 350 bis 450 Mark liegen.



CHIPSATZ-DEBÜTANT Nvidia präsentierte den Mainboard-Chipsatz „nForce" – mit integrierter GeForce2-MX-Grafik.

MATROX MILLENNIUM G550

Grafikkarte mit DX 8

Die neue Karte von Matrox (Tel. 089-6144740) verwendet den G550-Grafikchip und 32 MByte DDR-SDRAM (64 Bit). Die Karte berechnet Vertex-Shader von DirectX 8 in Hardware. Per Adapter wird ihr DVI-Ausgang zum zweiten Monitor- oder TV-Ausgang. Die Taktfrequenz des Chips ist unbekannt. Die G550 ist ab Herbst für rund 350 Mark erhältlich.



KOMPAKT Die kleine G550 unterstützt die Vertex-Shader von DirectX 8.0 – nicht aber die Pixel-Shader.

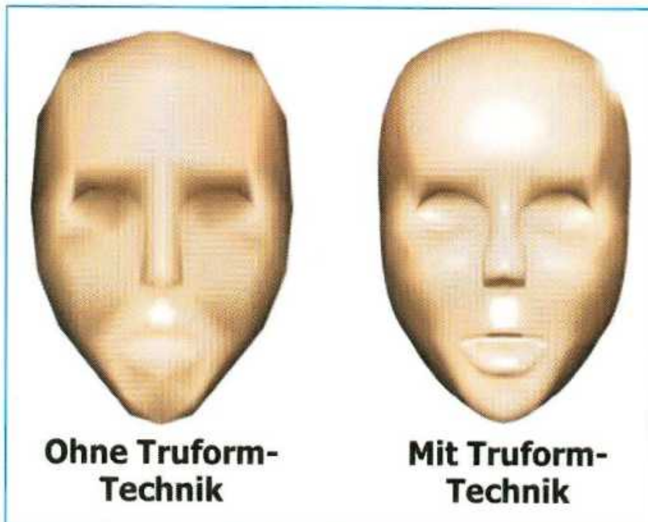
LOGITECH USB-CONTROLLER

Logitech setzt auf USB

Logitech (Tel. 089-894670) bringt gleich drei alte Controller in neuer USB-Version heraus. Das Lenkrad WingMan Formula GP besitzt neben Pedalen noch vier Feuertasten und kostet 129 Mark. Der Joystick WingMan Attack 2 verfügt über fünf Feuertasten sowie einen Schubregler und kostet 49 Mark. 29 Mark kostet das Gamepad WingMan Precision USB, das neben einem Acht-Wege-Steuerkreuz noch sechs Feuertasten bietet. Die Controller sind ab sofort erhältlich.



ATTACK 2 Logitech bringt unter anderem auch den WingMan Attack in einer USB-Version in den Handel.



AUFGEBOHRT Dank Truform-Technik wertet der Radeon2-Chip alte Spiele durch zusätzliche Polygondaten auf.

ATI RADEON 2

Alte Spiele – Neue Grafik

Der für Spätsommer erwartete Chipnachfolger des Radeon-Grafikchips von Ati (Tel. 089-665150) unterstützt die neue Truform-Technik, welche auch ältere 3D-Spiele grafisch aufpolieren kann. Sie modifiziert dabei die 3D-Geometrie eines Spiels derart, dass ein vorher normales Dreieck dank Truform problemlos in mehrere gebogene Dreiecke unterteilt wird. Eine vorher kantige Lara Croft erhält also noch rundere Kurven. Einziger Nachteil: Spiele müssen per Patch erst Truform-fertig gemacht werden.



ERLEUCHTET Beim X45-Steuerduo finden Sie die vielen Knöpfe dank Beleuchtung auch im Dunkeln sehr leicht.

SAITEK X45 FLIGHT CONTROLLER

Beleuchteter Flugstick

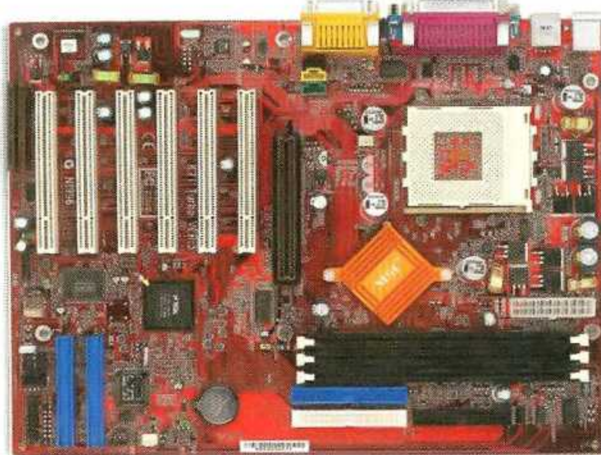
Der X45 Flight Controller von Saitek (Tel. 089-5467570) ist ein Rechtshänder-Joystick mit anschließbarem Schubregler für die linke Hand. Die beiden Controller-Geräte verfügen über sieben beleuchtete Feuertasten, zwei Acht-Wege-Coolie-Hats, ein Vier-Wege-Coolie-Hat, zwei analoge Drehregler, Ruderkontrolle und eine Schubkontrolle. Mit dem Shift-Schalter können Sie den Knöpfen eine zweite Funktion zuweisen. Der X45 Flight Controller wird voraussichtlich 200 Mark kosten.

MSI K7T TURBO

Mainboard-Sonderserie

Das K7T Turbo von MSI (Tel. 069-408930) basiert auf dem KT133A-Chipsatz von VIA und unterstützt Athlon-Prozessoren mit bis zu 1,3 GHz und schneller. Das Board verfügt über ein Feature namens „PC2PC", mit dem Sie über ein USB-Kabel Daten mit bis zu 8,6 MBit pro Sekunde zwischen zwei Rechnern austauschen können. Ein USB-Kabel und eine deutsche Anleitung liegen bei. Die Platine ohne Promise-Controller gibt es bereits für 320 Mark. Die Version mit dem Chip kostet rund 350 Mark im Handel.

ROTER BLITZ Das K7T Turbo besitzt eine rote Platine.



HOT STUFF Der Digital Doc 5 steuert nicht nur Ihre PC-Kühler, sondern besitzt auch noch acht Temperatursensoren.



DIGITAL DOC 5

Kluge Übertakterhilfe

Der Digital Doc 5 von Overclockingcard.de (Tel. 05141-35702) kann bis zu acht interne PC-Lüfter ansteuern und verfügt über ebenso viele Temperatursensoren. Die können Sie beliebig im Rechner verteilen und so vor allem häufig von Spielern übertaktete Komponenten wie die Grafikkarte vor Überhitzung schützen. Das 5¼-Zoll-Gerät wird über ein sehr auffällig beleuchtetes Display bedient. Der Digital Doc 5 kostet 199 Mark.

CREATIVE NOMAD IIC

MP3-Player mit Aufnahmefunktion

Creative (Tel. 0800-1815101) bringt einen neuen MP3-Player namens Nomad IIc auf den Markt. Das Gerät verfügt über 32 MByte Speicher, ein beleuchtetes Hintergrunddisplay, USB-Anschluss und einen freien SmartMedia-Steckplatz für eine Speichererweiterung. Der tragbare Audio-Player wird über zwei Batterien (AA) gespeist und kann bis zu zwei Stunden Sprache aufzeichnen. Der Nomad IIc unterstützt die Soundformate MP3, WMA sowie WAV und ist ab Juni 2001 für 400 Mark im Handel erhältlich.

VIELSEITIG Der Nomad IIc dient nicht nur als Abspielgerät von MP3-Dateien, sondern kann auch als Aufnahmegerät eingesetzt werden.



REFERENZ

Grafikkarten bis 500 Mark

Hercules 3D Prophet 4500	DM 330,-	86%
Ati Radeon 32 MB SDR	DM 350,-	82%
Elsa Erazor X	DM 250,-	80%
Guillemot 3D Prophet	DM 250,-	79%
Creative 3D Blaster Annihilator	DM 299,-	78%

Grafikkarten ab 500 Mark

Asus AGP-V8200 Deluxe	DM 1.100,-	94%
Hercules 3D Prophet III	DM 999,-	93%
Elsa Gladiac 920	DM 999,-	93%
Hercules 3D Prophet II Ultra	DM 900,-	91%
Leadtek WinFast GeForce2 Ultra	DM 750,-	91%
Asus AGP-V7700 Ultra Pure	DM 900,-	91%
Creative 3D Blaster GeForce2 Ultra	DM 600,-	90%
Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB	DM 550,-	90%
Asus AGP-V7700 Pure	DM 600,-	89%
Elsa Gladiac	DM 500,-	88%

Soundkarten

Creative Labs SB Live! Player 1024	DM 149,-	92%
Videologic SonicFury	DM 270,-	88%
Terratec DMX XFire 1024	DM 120,-	85%
Terratec Xlerate Pro	DM 179,-	84%
Videologic Sonic Vortex2	DM 159,-	84%

Lenkräder

Microsoft SW ForceFeedback Wheel 2	DM 299,-	89%
Microsoft SW Precision Racing Wheel	DM 179,-	83%
Guillemot FF Racing Wheel	DM 249,-	82%
Thrustmaster 360 Modena Pro Racing Wheel	DM 170,-	80%
Typhoon Real Force Wheel	DM 230,-	73%

Gamepads

Microsoft Game Pad Pro	DM 89,-	86%
Thrustmaster Dual Power GamePad	DM 90,-	83%
Logitech WingMan RumblePad	DM 80,-	83%
Interact HammerHead FX	DM 99,-	80%
Saitek P2000	DM 100,-	78%

Spielemäuse

Logitech Cordless MouseMan Optical	DM 140,-	90%
Microsoft IntelliMouse Explorer	DM 120,-	86%
Kärna Razer Boomslang 2000	DM 199,-	83%
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye	DM 90,-	82%
Logitech MouseMan Wheel Optical	DM 100,-	82%
Logitech iFeel MouseMan	DM 130,-	81%

* abgewertet









GeForce 3 um jeden Preis?

Bereits in der Juni-Ausgabe der PC Games konnten Sie den ersten Test einer GeForce3-Grafikkarte lesen. **Wir haben uns weitere Platinen angeschaut** und ziehen für Sie ein klares Fazit!

Sie überfluten den Markt und eigentlich jeder will eine haben: Die Rede ist von GeForce3-Grafikkarten. Auf den nächsten vier Seiten zeigen wir Ihnen, ob Sie sich wirklich eine GeForce3-Grafikkarte leisten sollten oder ob der Rummel um die kostspieligen Malermeister einfach übertrieben ist.

Fast alle 3D-Spiele, die Sie heutzutage kaufen können, nutzen die Spieleschnittstelle DirectX. Sie steuert nicht nur die Soundausgabe, sondern vor allem auch die Grafik dieser Spiele. Dazu greift es direkt auf die Hardware zu und sorgt für die richtige Grafikdarstellung.

In jeder neuen Version von DirectX werden neue Grafikeffekte und Techniken integriert, die von neuen Grafikkarten ausgenutzt werden können. Genau das ist beim GeForce3-Grafikchip auch der Fall. Er kann diese Aufgaben als bisher einziger Grafikchip unabhängig vom Rest des PCs berechnen. Dies nimmt dem Hauptprozessor natürlich viel Arbeit ab. Das Besondere an den GeForce3-Grafikkarten sind zwei kleine programmierbare Einheiten, die sich ausschließlich um die Berechnung von Geometriedaten und Grafikeffekten kümmern (Vertex- und Pixel-Shader). Auf allen GeForce-3-Vorgängern gab es zwar auch eine Geometrie-Einheit (Hardware T&L), die allerdings nur einige vorgefertigte Effekte und Lichtquellen berechnen konnte. Wenn Spieleprogrammierer mit diesen Karten ein 3D-Objekt in einem Spiel beispielsweise dehnen oder stauchen wollten, dann musste der Hauptprozessor stets sein Scherflein Rechenzeit dazu beitragen. Mit den GeForce3-Karten ist dies Geschichte. Endlich können Programmierer eigene 3D-Effekte programmieren, ohne auf ein von Grafikkarte und Spieleschnittstelle festgelegtes Bauklötzchensystem zurückzugreifen. Das erspart ihnen allerdings nicht die Arbeit – im Gegenteil. Die Programmierung dieser grafischen Eigenkreationen dauert sogar länger – das Ergebnis kann sich dafür aber sehen lassen. GeForce3-Grafikkarten verfügen neben den Shadern auch noch über eine stark verbesserte, interne Speicherverwaltung und eine sehr schnelle Kantenglättung (Multisampling). Diese entfernt das so genannte Pixelflimmern von 3D-Objekten und bietet dem Spielerauge ein wesentlich angenehmeres Spielgefühl, vor allem bei alten 3D-Spielen. Der GeForce3-Chip ist in dieser Disziplin qualitativ zwar nicht so gut wie beispielsweise die alten Voodoo5-5500-Karten, dafür ist die GeForce3-Kantenglättung eben sehr schnell. Sie funktioniert übrigens unabhängig von DirectX 8 und zählt nicht zu den dort eingebauten Grafikfeatures.

Momentan sind mehr als zwölf Titel mit spezieller DirectX-8-Optimierung in der Entwicklung, darunter **Aquanox**, **Neverwinter Nights** und auch die heiß erwarteten 3D-Actionspiele **Unreal 2** und **Halo**. Und genau hier liegt das Problem: Die meisten Spiele sind noch nicht fertig und lassen aller Voraussicht nach noch mindestens ein halbes Jahr auf sich warten. Die starken DirectX-8-Muskeln der GeForce3-Grafikkarten können Sie momentan also nur eingeschränkt auf Ihrem PC spielen lassen. Aber es funktionieren ja auch alte Spiele mit den Karten – und das sogar sehr flott. Trotzdem sehen alle nicht speziell optimierten Spiele (DirectX 7 oder geringer) auf jeder GeForce3 zunächst genau so aus wie auf jeder besseren Grafikkarte des letzten Jahres. Lediglich durch Patches können in alten Spielen zusätzliche GeForce3-Features eingebaut werden, wie zum Beispiel in **Sacrifice**. Durch neue DirectX-8-Befehle kann das Spiel die GeForce3-Hardware-Features nutzen, um besonders hübsche und realistische Beleuchtungseffekte zu zaubern und auch die Geometrie des Landschaftssystems zu optimieren. **Giants: Citizen Kabuto** bietet ebenfalls in der optimierten Version (liegt der Elsa Gladiac 902 bei) dank Pixel- und Vertex-Shader sehr ansehnliche Wassereffekte mit sehr realistisch anmutenden Oberflächenspiegelungen. Neben diesen GeForce3-Sonderanfertigungen gibt es allerdings auch Spiele, die direkt mit der Unterstützung für DirectX 8 an den Verkaufsstart gehen, so zum Beispiel der Online-Flugsimulator **Warbirds 3** und der Kampfsimulation **Il-2 Sturmovik**. Das erste Spiel befindet sich zurzeit noch im Beta-Test. In **I-War 2** können Sie allerdings schon früher den Joystick in die Hände nehmen und GeForce3-optimierte Grafik bewundern. Hier

Die meisten GeForce3-Spiele sind zurzeit leider noch in der Entwicklung. **Die DirectX-8-Muskeln der teuren Grafikkarten** müssen also noch einige Monate auf Spiele warten.

Was kaufen?!

Hier können Sie die Ausstattung aller GeForce-3-Karten miteinander vergleichen. Die Preise liegen allesamt um die 1.000 Mark.



Name:	**AGP-V8200 Deluxe**
Hersteller:	Asus (Tel. 02102-95990)
Webseite:	www.asuscom.com
Preis:	Ca. DM 1.100,-
Features:	TV-Eingang, TV-Ausgang, Kühlerkontrolle, 3D-Shutterbrille, Videobearbeitungssoftware, Software-DVD-Player, Spiele: Messiah, Sacrifice, Star Trek: New Worlds

Name:	**Creative GeForce3**
Hersteller:	Creative (Tel. 0800-1815101)
Webseite:	www.soundblaster.com
Preis:	Ca. DM 1.000,-
Features:	TV-Ausgang, eRacer (4-Strecken-Version), Incoming Forces

Name:	**Gladiac 920**
Hersteller:	Elsa (Tel. 0241-6060)
Webseite:	www.elsa.com
Preis:	Ca. DM 1.000,-
Features:	TV-Ausgang, Software-DVD-Player, GeForce3-Version von Giants: Citizen Kabuto

Name:	**3D Prophet 3**
Hersteller:	Hercules (Tel. 01801-777775)
Webseite:	www.hercules.com
Preis:	Ca. DM 1.000,-
Features:	TV-Ausgang, Software-DVD-Player, spezieller Blue-Orb-Aktivkühler

Name:	**WinFast GeForce3**
Hersteller:	Leadtek (Tel. 040-25170707)
Webseite:	www.leadtek.de
Preis:	Ca. DM 1.000,-
Features:	TV-Ausgang, Software-DVD-Player, Mauspad, Handballenauflage, Spiel: Gunlok

Name:	**StarForce 822**
Hersteller:	MSI (Tel. 069-408930)
Webseite:	www.msi-computer.de
Preis:	Ca. DM 1.000,-
Features:	TV-Eingang, TV-Ausgang, Software-DVD-Player, Spiele: Rainbow Six, V-Rally 2



IN ENTWICKLUNG So wird Incoming Forces auf einer GeForce3 aussehen. Der gespiegelte Schriftzug des Schiffes und das Wasser werden von den DirectX-8-Pixel-Shadern berechnet.



FLUGKAMPF In Il-2 Sturmovik werden die Grafikfähigkeiten der GeForce3-Karten vor allem für diese detaillierten Flugzeugmodelle verwendet.

ANGRIFF I-War 2 verwendet Pixel-Shader für die Lichteffekte und den Vertex-Shader für die detaillierten Raumschiffmodelle.

kommen vor allem die Pixel-Shader zum Einsatz, um die pixelgenaue Beleuchtung der Raumschiffoberflächen zu berechnen. Wer sich von der Leistungsfähigkeit der GeForce3-Karten überzeugen möchte, der sollte sich zum Beispiel die Grafikdemo des 3DMark 2001 von MadOnion (www.madonion.com) anschauen – die Vorgängerversion wird übrigens in unserem Testcenter eingesetzt. Der 3DMark 2001 stellt auf DirectX-8-Grafikkarten atemberaubende Landschaftsszenen dar, die ihresgleichen suchen. Der AquaMark ist eben-

> In Rechnern mit weniger als 800 MHz unter der Haube **sind GeForce3-Karten eine Verschwendung.** Der Hauptprozessor ist dort einfach zu langsam.

falls ein Testprogramm für Grafikkarten und basiert auf dem Grafikgerüst von **Aquanox**, welches zurzeit von der deutschen Spieleschmiede Massive entwickel wird. Es benutzt unter anderem die Vertex- und Pixel-Shader, um eine sehr detaillierte Unterwasserlandschaft darzustellen.

Die Frage, ob Sie sich nun eine GeForce3 kaufen sollen, lässt sich nicht mit einem einfachen Ja oder Nein beantworten, denn die Entscheidung ist – neben dem finanziellen Aspekt – vor allem auch von Ihrer übrigen Hardware abhängig. Rechner unterhalb der 800-MHz-Grenze sind für GeForce3-Grafikkarten einfach nicht schnell genug. Die Grafikkarte würde stets auf die Daten des Hauptprozessors warten und könnte deshalb nicht seine ganze Leistung bringen. Bei Prozessoren mit mehr als 800 MHz sollten Sie den Kauf nur in Erwägung ziehen, wenn Sie eine Grafikkarte mit TNT2/GeForce256-Chips oder eine beliebige GeForce2 (mit Ausnahme der GeForce2 Pro) besitzen. Auch G200/G400 und sämtliche Voodoo-Karten können Sie in diesem Fall durch die neue Powerplatine ersetzen. Dabei sollten Sie sich allerdings darüber im Klaren sein, dass GeForce2 GTS und Pro immer noch für die neuesten Spiele vollkommen ausreichen. So skaliert **Aquanox** die Spielgrafik je nach Hauptprozessor und Grafikkarte in verschiedene Qualitätsstufen herab. **Aquanox** läuft also auf GeForce2-Karten, sieht nur nicht so edel aus, wie auf GeForce3-hardware.

Unser Fazit: Solange nicht mehr Spiele mit DirectX-8-Features in den Handel kommen, lohnt sich der Kauf einer GeForce3 nicht. Die Vorteile der neuen Technik wiegen den hohen Preis zurzeit leider noch nicht auf. Die Kantenglättung entfernt in niedrigen Auflösungen zwar effizient und flott die unansehnlichen Pixeltreppen, allein dafür ist die GeForce3 allerdings zu teuer. Leider sind die Entwicklungszyklen von neuen Grafikkarten um einiges kürzer als die der dafür im Nachhinein angepassten Spiele. Wir werden also noch etwas warten müssen, bis die große DirectX-8-Welle in Fahrt kommt und GeForce3-Karten breitere Spiele-Unterstützung erfahren. Wenn Sie trotzdem Interesse haben, lesen Sie einfach weiter, denn auf der nächsten Seite erwarten Sie zwei GeForce3-Tests. BERND HOLTMANN

Der zeigt´s den Großen.

[New Sign] Berlin

Freecom Traveller II. Der kleinste CD-Brenner der Welt mit Power-Akku.



WINZIG KLEIN, WUNDERSCHÖN UND JEDE MENGE ENERGIE MIT AN BORD!

Der Freecom Traveller II ist der perfekte Begleiter für unterwegs. Dank Multi Connect System können Sie ihn an jedem Rechner schnell und einfach anschließen. Und mit dem neuen, innovativen Freecom Power Management System gehört die Sorge um die Stromversorgung endgültig der Vergangenheit an: Der Power-Akku sorgt für 6 Stunden ungestörten Betrieb. Wenn Sie den Traveller am Notebook betreiben, (CardBus, PCMCIA) lädt er einfach automatisch nach – ganz ohne Netzteil! Bequemer geht´s kaum.

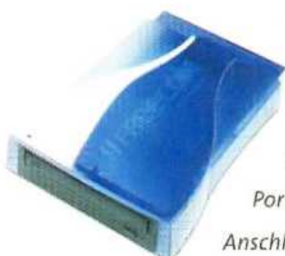


Freecom Multi Connect System

Zukunftssicher anschließen: Traveller II und Portable II laufen an jedem PC, Notebook und Mac. Anschluss per USB, FireWire/i.LINK, CardBus, PCMCIA und am Parallel Port. Demnächst auch über USB-2.



ERHÄLTLICH AUCH ALS CD/DVD-ROM



Freecom Portable II

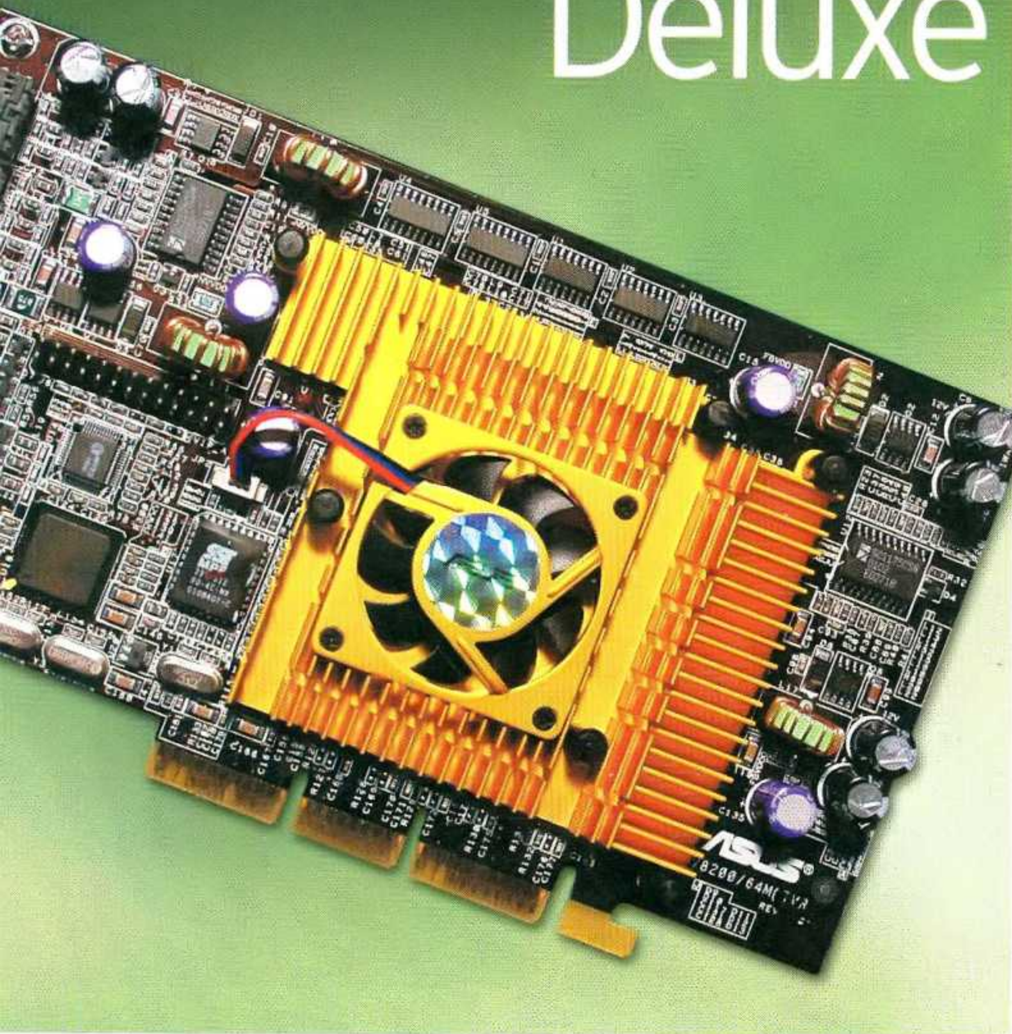
Nicht ganz so klein – genauso leistungsstark: der Freecom Portable II ist die günstige Alternative für den mobilen Einsatz. Anschluss überall dank Freecom Multi Connect System.

ONLINE-BESTELLUNG UND WEITERE INFOS: WWW.FREECOM.COM

FREECOM
TECHNOLOGIES

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

AGP-V8200 Deluxe



Diese sündhaft teure Grafikkarte **besitzt nicht nur eine sehr gute Ausstattung,** sondern auch den GeForce3-Grafikchip.

Asus beschreitet beim Design seiner GeForce3-Grafikkarte eigene Designpfade. Der Vorteil liegt auf der Hand, denn so wird Platz für den zusätzlichen Diagnosechip geschaffen. Durch die Windows-Software SmartDoctor können Sie die am Grafikchip anliegende Spannung oder die Taktfrequenz prüfen – für Übertakter ein Traum. Dazu gibt es neben dem Monitorausgang einen TV-Ausgang, einen Video-Eingang und den bei Asus üblichen Anschluss für die mitgelieferte 3D-Brille. Der speziell auf Speichereffektivität getrimmte GeForce3-Chip auf der Karte ist mit 200 MHz getaktet, die 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten mit einem effektiven Takt von 460 MHz (230 MHz DDR). Dem Karton liegen die drei Spiele **Messiah**, **Star Trek: New Worlds** und der 3D-Knüller **Sacrifice** bei. Besonders zu erwähnen ist die gute Leistung des Aktivkühlers: Er ermöglicht es, die Karte selbst bei 230 MHz Chiptakt und 540 MHz Speichertakt (DDR) problemlos zu betreiben. Die Asus AGP-V8200 bekommt wegen der guten Übertaktbarkeit und nicht zuletzt aufgrund der hervorragenden Ausstattung den PC-Games-Award verliehen. BERND HOLTMANN

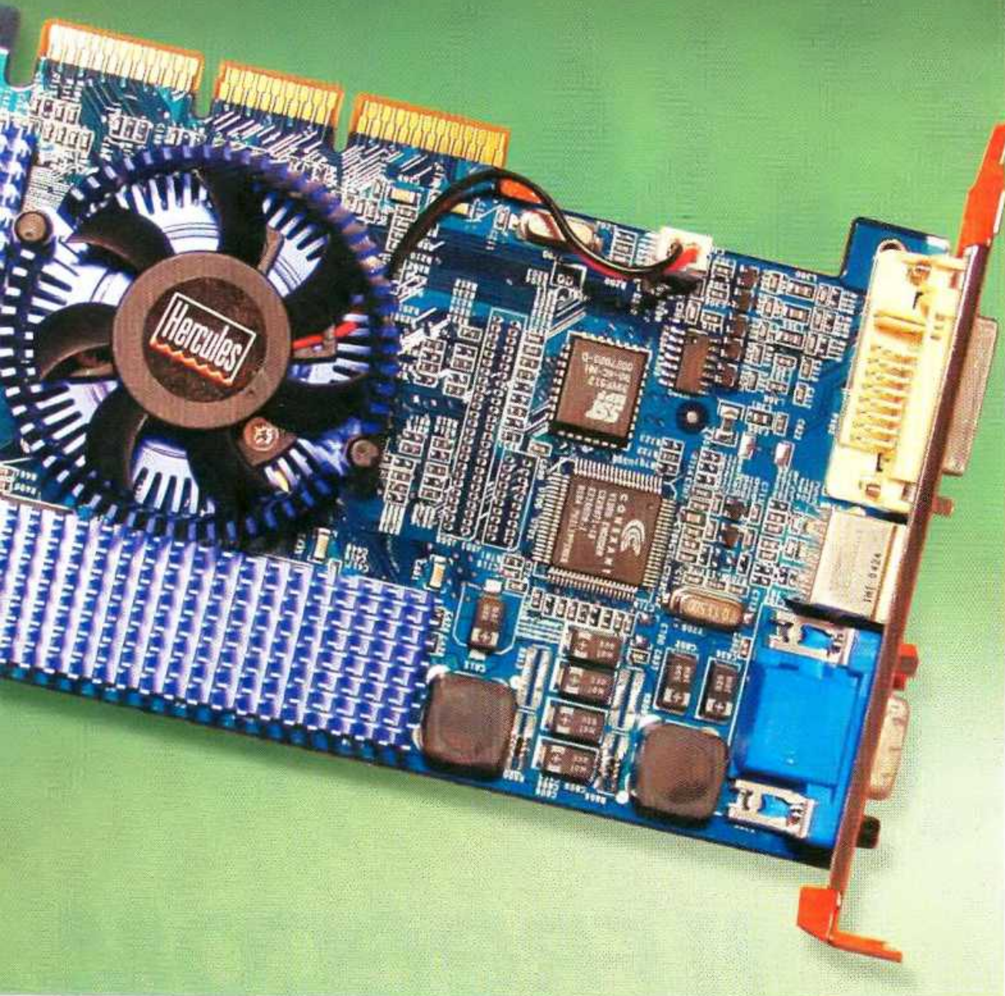
TESTURTEIL
AGP-V8200 DELUXE

HERSTELLER Asus
PREIS Ca. DM 1.100,-
TEL. 02102-95990

94

GRAFIK	90%
FEATURES	90%
PERFORMANCE	90%

3D Prophet 3



Mit blauer Platine **und dem besonderen Blue-Orb-Lüfter** macht die 3D Prophet 3 auch äußerlich eine sehr gute Figur.

Hercules bietet die neue GeForce3-Grafikkarte für knapp 1.000 Mark an. Dafür erhalten Sie eine Platine, die zwar im Grundlegenden nach dem Standardlayout von Grafikchip-Hersteller Nvidia gebaut wurde – allerdings sticht der extravagante Aktivkühler ins Auge. Dabei handelt es sich um eine flache Version des Blue Orb von Thermaltake, der durch eine große Wärmeleitfläche für Spitzenergebnisse bei der gezielten Übertaktung sorgt. Diese Übertaktung können Sie übrigens bequem selbst im mitgelieferten Herstellertreiber vornehmen. Der normale Chiptakt der Karte liegt, wie bei GeForce3-Karten üblich, bei 200 MHz. Die 64 MByte DDR-SDRAM arbeiten ebenso mit regulären 640 MHz effektivem Takt (230 MHz DDR). Die 3D Prophet 3 verfügt übrigens über einen separaten Ausgang für einen digitalen Monitor (DVI-Out) und einen TV-Ausgang. Per Software ist beides sehr gut zu konfigurieren. Damit Sie die Ausgänge auch anders nutzen können, liegt ein Software-DVD-Player dem Karton bei. Fazit: Die 3D Prophet 3 ist dank des besonderen Kühlers die beste GeForce3-Karte für Übertaktungsversuche. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
3D PROPHET 3

HERSTELLER Hercules
PREIS Ca. DM 1.000,-
TEL. 09122-8860

93

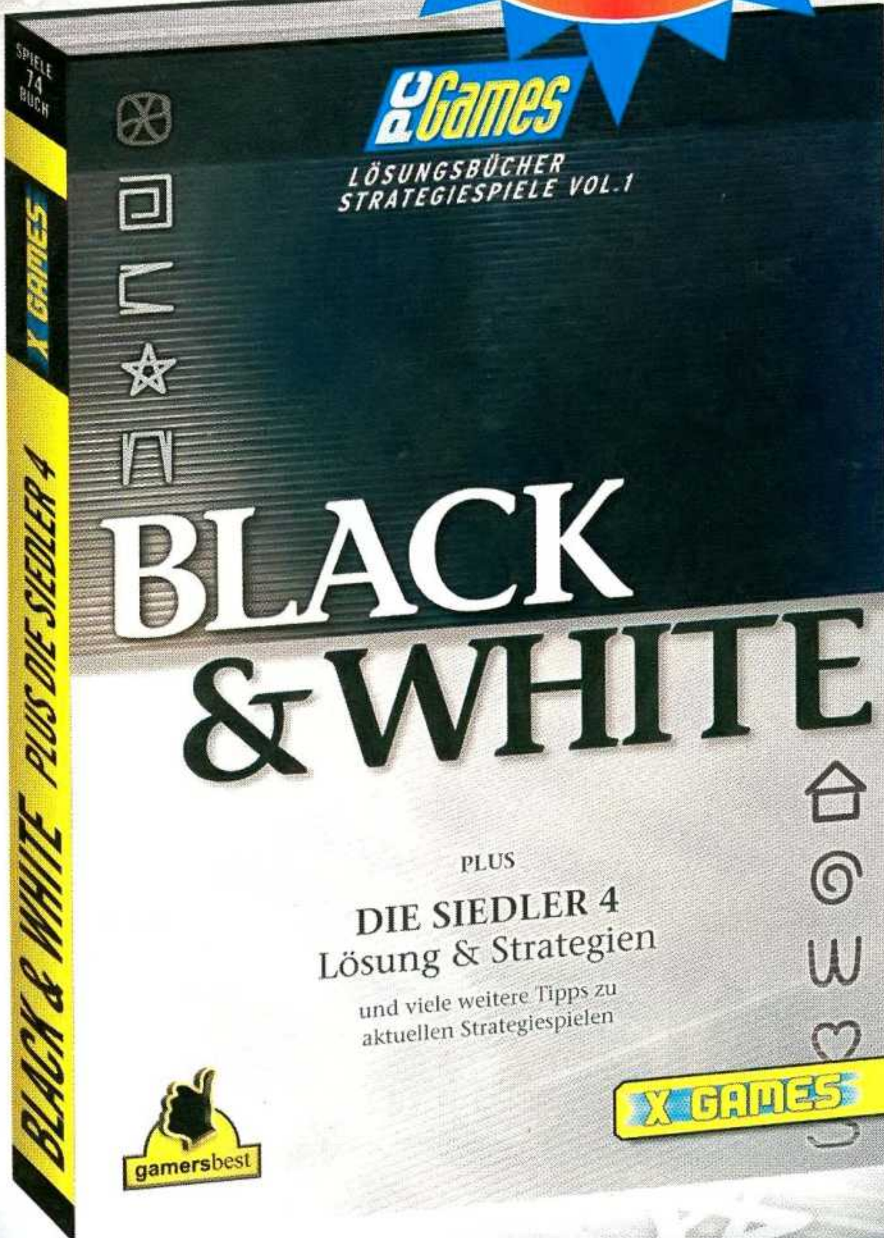
GRAFIK	90%
FEATURES	80%
PERFORMANCE	90%

24,95 DM
öS 182,-/sFr 23,-

PC Games
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD

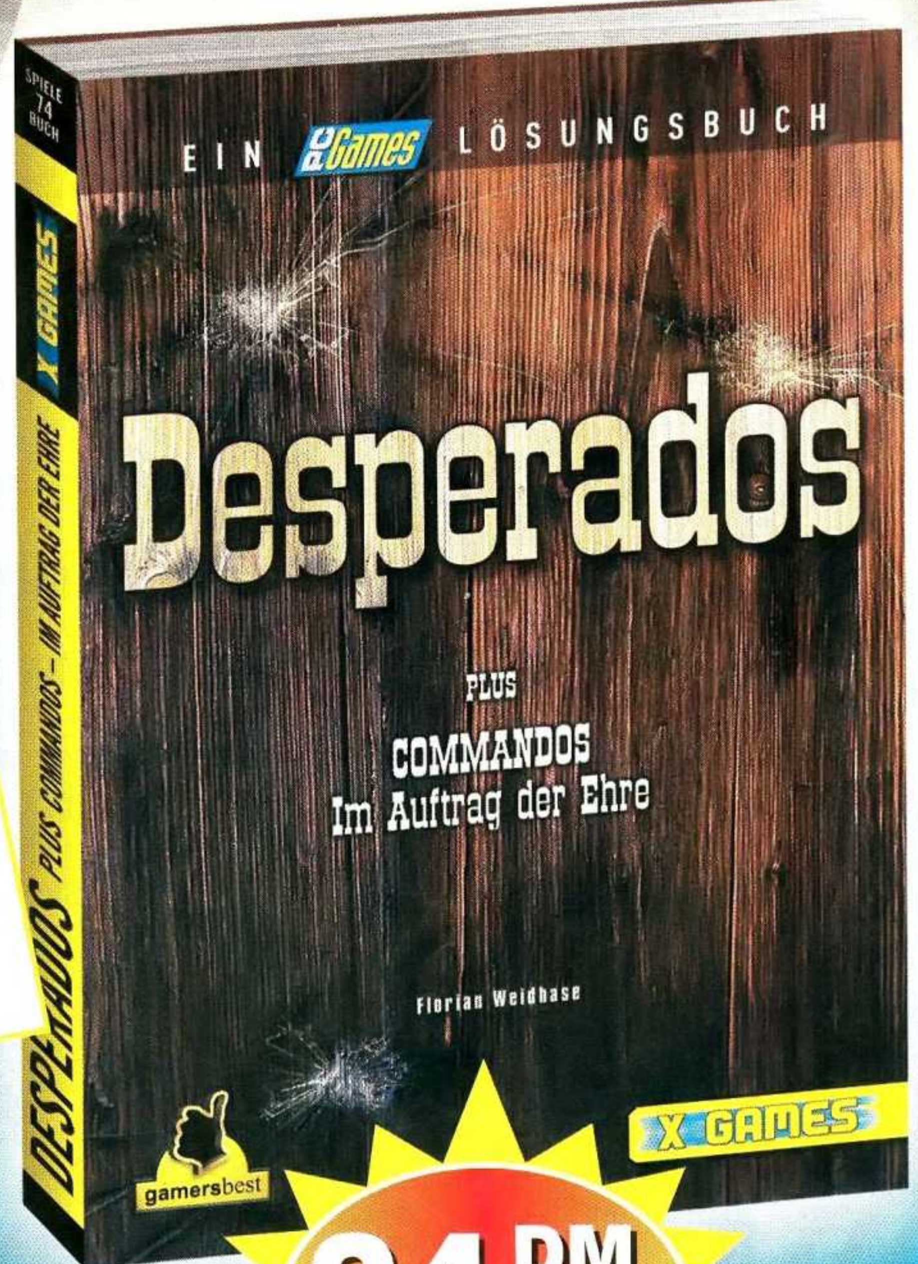
&

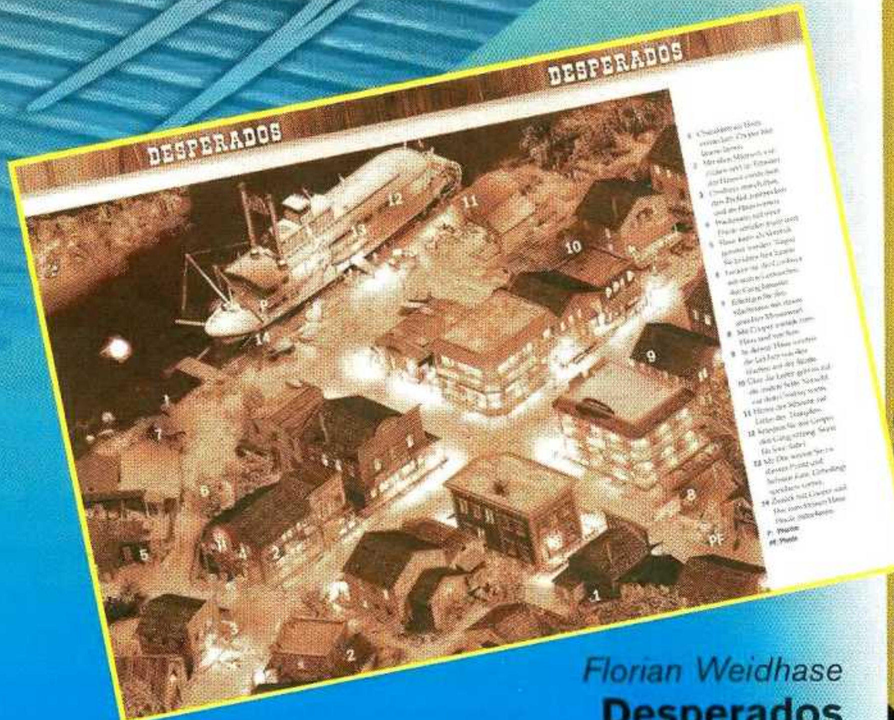
X GAMES



Florian Weidhase
Black & White
plus Die Siedler 4
DAS Lösungsbuch zum meist erwarteten Spiel des Jahres

ISBN 3-8272-9106-2
ca. 180 Seiten





Florian Weidhase
Desperados
plus Commandos
plus Im Auftrag
der Ehre

ISBN 3-8272-9107-0
ca. 180 Seiten

24,95 DM
öS 182,-/sFr 23,-

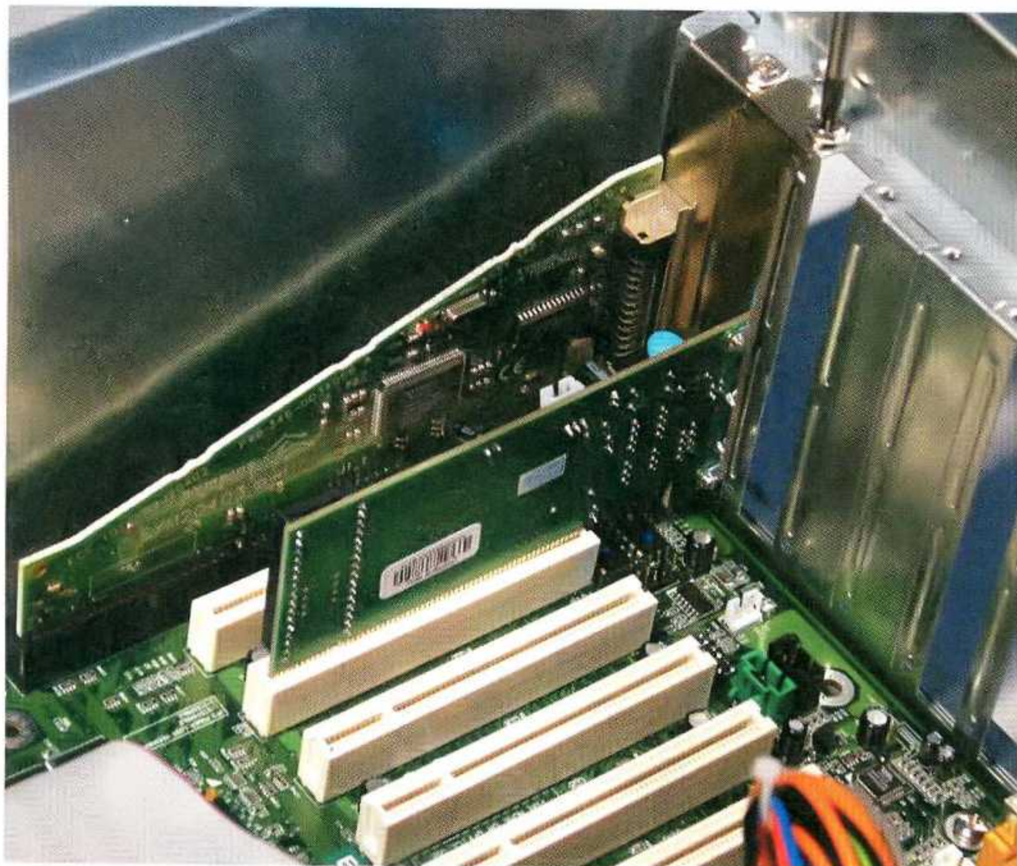


Markt+Technik EINFACH BESSER.

Vertrieb Deutschland und Österreich: Pearson Education Deutschland GmbH, Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München, Telefon (089) 4 60 03-222, Telefax (089) 4 60 03-370, www.mut.de
Vertrieb Schweiz: Pearson Education Schweiz AG, Chollerstraße 37, CH-6301 Zug, Telefon (0 41) 7 47 47 47, Telefax (0 41) 7 47 47 77, www.pearson.ch
Markt+Technik Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus sowie im Internet.

Netzwerk für Spieler

Sie wollen nicht immer alleine vor dem PC hocken, sondern mit Freunden heiße Mehrspielermatches zocken? Okay! **Wir machen Sie fit für Ihre erste Netzwerk-Party!**



ANSCHLUSSVARIATIONEN Die aktuellen RJ45-Netzwerkkarten besitzen das PCI-Steckformat. Einige alte Steckkarten verwenden aber auch noch die alte ISA-Schnittstelle.

Netzwerk-(LAN-)Partys liegen nicht nur im Trend, sondern machen einfach riesigen Spaß. Dennoch scheuen noch immer viele Spieler den vermeintlich großen Aufwand. Wir meinen: Das muss nicht sein. An Hardware benötigen Sie neben den eigenen PCs nämlich nicht viel: Netzwerkkarten für jeden teilnehmenden Rechner und passende Kabel. Anschließend müssen nur noch die Betriebssysteme entsprechend eingerichtet werden und schon kann es losgehen. Wir erklären Ihnen auf den nächsten vier Seiten Schritt für Schritt, welche Komponenten Sie für Ihr Spielenetzwerk genau benötigen und wie sie eingebaut und installiert werden. Außerdem zeigen wir Ihnen die optimalen Netzwerkeinstellungen und erklären, wie Sie einen Server in **Counter-Strike** und **Unreal Tournament** auf einem PC einrichten!

Bevor Sie alle Komponenten für Ihr eigenes kleines Netzwerk kaufen, sollten Sie sich einige grundlegende Gedanken über Geschwindigkeit und Anschluss machen. Zunächst müssen Sie sich für eine Netzwerkkarte entscheiden. Grundsätzlich werden Karten mit zwei verschiedenen Übertragungsgeschwindigkeiten angeboten: 10 MBit pro Sekunde und 100 MBit pro Sekunde („100BaseT"). Für ein reines Spielernetzwerk reichen Karten mit 10 MBit völlig aus. Sollten Sie allerdings – auch während des Spielens – größere Datenmengen wie Spieledemos oder Savegames über das Netzwerk kopieren, dann sind 100 MBit schon fast Pflicht. Bei 10-MBit-Karten gibt es zwei verschiedene Anschlüsse: der veraltete, runde Anschluss heißt BNC (Bayonet Nut Coupling) und wird bei 10-MBit-Karten verwendet („10-Base2"), die andere Anschlussart heißt RJ45 und ist ver-

Netzprobleme?

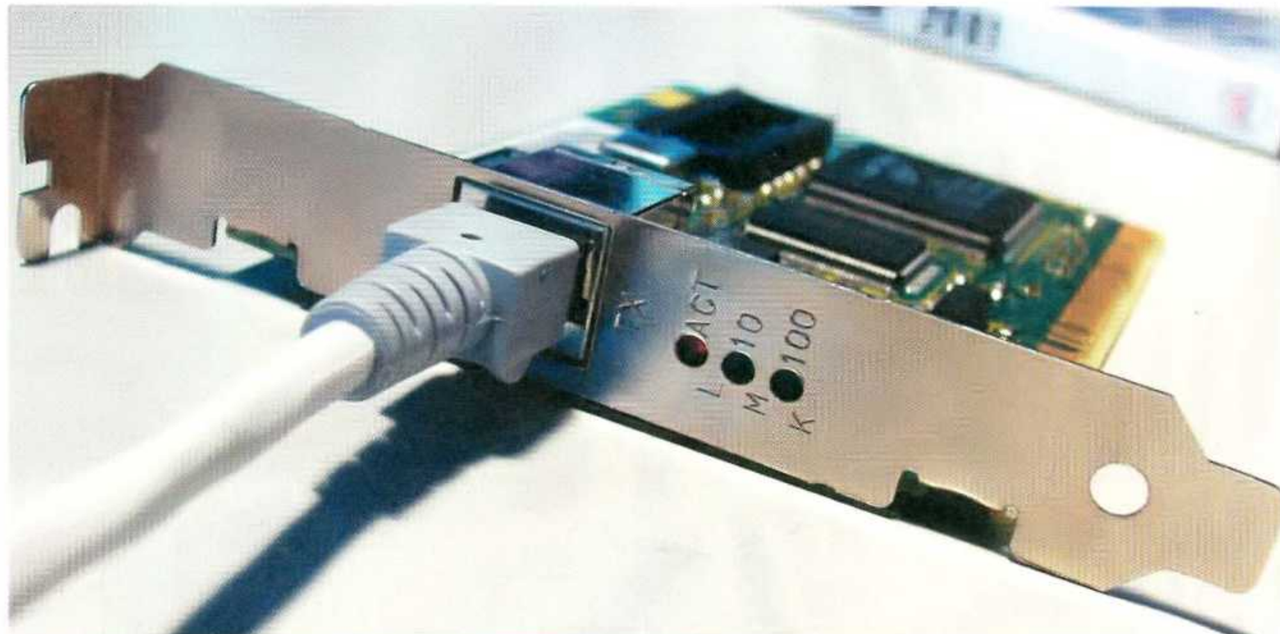
Wir helfen Ihnen bei der Diagnose und Behebung der bekanntesten Netzwerkprobleme.

Sie finden keinen anderen Computer in der „Netzwerkumgebung“ von Windows?
Auf allen Netzwerkrechnern sollte die gleiche Arbeitsgruppe eingerichtet sein. Jeder PC besitzt dabei einen nicht zweifach vergebenen Namen. Bei festgelegten IP-Adressen stellen Sie sicher, dass jede Adresse nur einmal vergeben wurde. Außerdem überprüfen Sie den Eintrag „Subnet-Mask“ des TCP/IP-Protokolls: hier muss bei allen PCs der Eintrag „255.255.255.0“ stehen.

Sie können sich nicht am System anmelden?
Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen und Protokolle anhand unseres Artikels.

Sie bekommen mit Ihrem Rechner keine Netzwerkverbindung zustande?
Überprüfen Sie, ob alle Netzwerkkabel korrekt eingesteckt sind. Wenn immer noch keine Verbindung zustande kommt, sollten Sie anhand eines Ersatzkabels überprüfen, ob das alte Kabel durch einen Kabelbruch beschädigt ist.

Der Uplink-Port am Switch funktioniert nicht?
Einen manuellen Uplink müssen Sie erst auf den Uplink-Modus umschalten, um ihn zu aktivieren. Meist befindet sich ein entsprechender Schalter gleich neben dem Anschluss. Für den Uplink benötigen Sie ein spezielles Kabel (Twisted-Pair) aus dem Fachhandel.



10 ODER 100? Diese Karte kann Daten sowohl mit 10 als auch 100 MBit übertragen. Diese Fähigkeit nennt man „Dual-Speed“.



STECKFORMAT Die aktuellen Netzwerkkarten verwenden den RJ45-Anschluss, der einem Telefonanschluss gleicht. Daneben sehen Sie zwei Diagnose-Lämpchen.

gleichbar mit den Anschlusskabeln analoger Telefone. Sie werden sowohl bei 10-MBit-Karten als auch bei 100-MBit-Karten eingesetzt („10BaseT“ und „100BaseT“).

Wenn Sie mehr als zwei PCs miteinander verkabeln wollen, benötigen Sie bei BNC-Netzwerken keine zusätzlichen Geräte. Bei RJ45-Netzwerken ist das anders: Hier ist ein Verteiler zwingend notwendig. Sie haben dabei die Wahl zwischen einem so genannten Hub oder einem Switch. Ein Hub leitet alle Netzwerkdaten einfach an jeden Rechner. Ein Switch kostet zwar ein paar Mark mehr, sortiert dafür aber die Daten je nach Empfänger vor. Das macht den Netzbetrieb natürlich wesentlich schneller. Sinnvoll ist die Anschaffung eines Switches vor allem, wenn Sie im Hintergrund eines laufenden Netzwerkspiels noch größere Dateien wie Spielstände, Demos oder Trailer kopieren wollen. Aber Achtung: Auch die Datenvermittler Hub und Switch gibt es in den zwei Geschwindigkeitsvarianten 10 und 100 und müssen mindestens so schnell sein, wie die verwendeten Netzwerkkarten. Die Netzwerk-Geschwindigkeit richtet sich nämlich stets nach der langsamsten Hardware-Komponente. Unabhängig davon gibt es eine weitere, kleine Stolperfalle, die Sie beachten sollten. Reine 10-MBit-Karten können nämlich nicht mit einem 100-MBit-Switch kommunizieren – und umgekehrt! Die einzige Lösung dieser Problematik sind so genannte Dual-Speed-Geräte. Sie sind meist mit dem Kürzel „10/100“ gekennzeichnet und mittlerweile auch sehr weit verbreitet. Diese Geräte ermöglichen die Datenübertragung sowohl mit 10 als auch die mit 100 MBit.

RJ45-Netzwerkkarten gibt es zwar bereits für unter 30 Mark – wenn Sie allerdings das erste Mal mehrere Rechner vernetzen, legen wir Ihnen eines der erhältlichen Netzwerk-Kits ans Herz. Darin befinden sich neben den Netzwerkkarten, Hub oder Switch auch die passenden Kabel und Treiber und natürlich auch eine mehr oder weniger ausführliche Anleitung. In der Regel sind solche gut ausgestatteten Pakete günstiger als die Einzelkomponenten (ab 150 Mark).

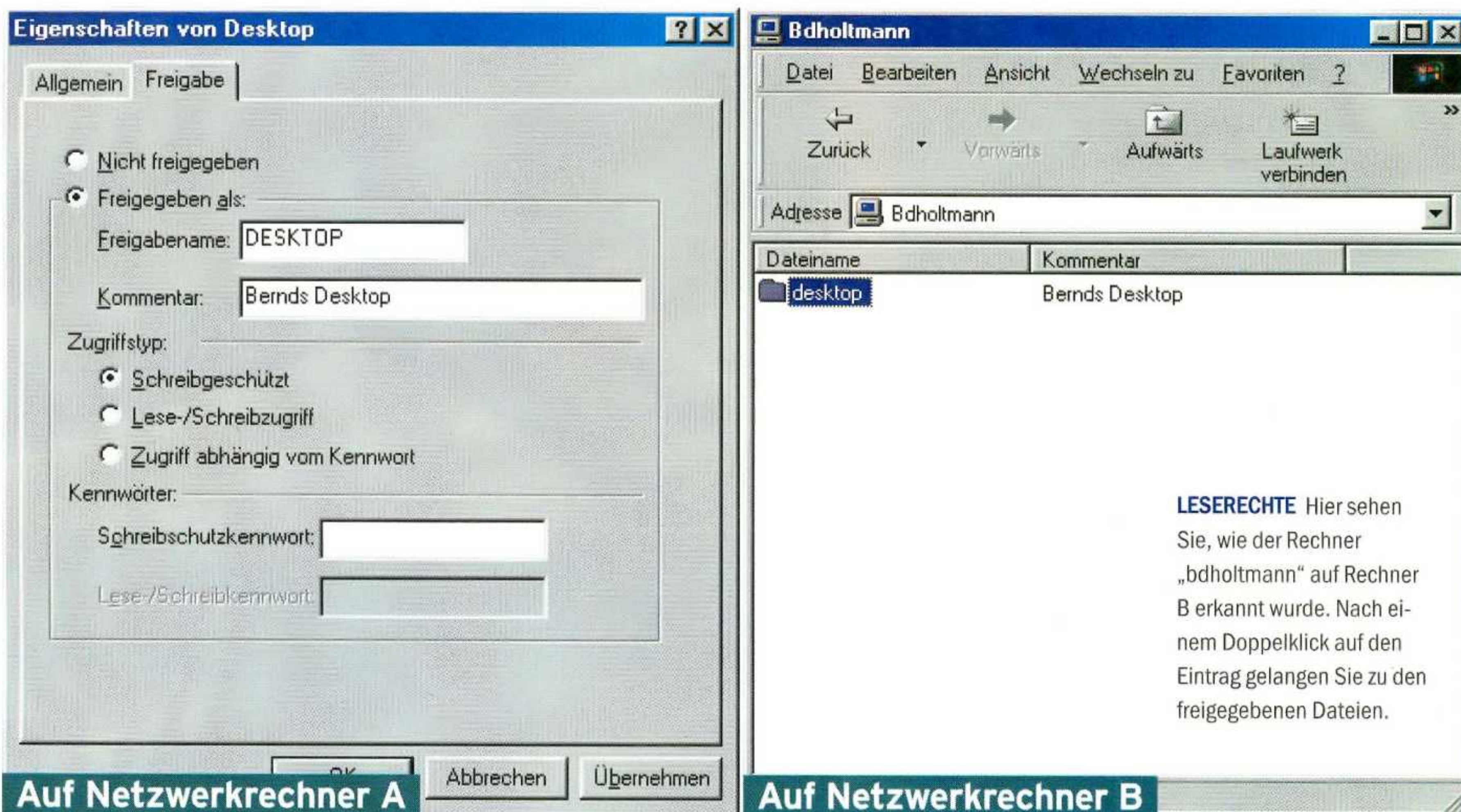
Nach der Auswahl der Hardware müssen Sie die Netzwerkkarte in Ihren PC einbauen. Schalten Sie den PC dazu aus, ziehen Sie den Netzstecker und öffnen Sie das Rechnergehäuse. Nun suchen Sie einen freien, weißen PCI-Steckplatz. für die Karte. Entfernen Sie dort das Schutzblech am Gehäuserücken und stecken Sie die Platine in den PCI-Slot. Anschließend verschrauben Sie die Karte mit dem Gehäuse, schließen es wieder, stecken das Netzkabel in das Netzteil und starten den PC. Einige Netzwerkkarten benutzen das alte ISA-Steckformat. Sollten Sie keinen freien PCI-Slot, dafür aber einen längeren, schwarzen ISA-Platz auf Ihrem Mainboard besitzen, dann können Sie gegebenenfalls auf diese Notlösung zurückgreifen.

Windows erkennt bei PCI-Netzwerkkarten die neue Hardware und will prompt den passenden Treiber installieren. Wir empfehlen Ihnen die mitgelieferten Treiber, da sie direkt für die Hardware geschrieben wurden und deshalb häufig über mehr Optionen verfügen als die mit Windows gelieferten Standardtreiber für Netzwerkkarten.

Spielenetzwerke sind sehr günstig einzurichten. Mit wenig Arbeit und ein paar Handgriffen können Sie schon nach kurzer Zeit spielen.

Nachdem der Treiber installiert wurde, dauert der Startvorgang von Windows etwas länger als sonst. Die frisch eingerichtete Netzwerkkarte ist auf der Suche nach einem Server, der allerdings noch gar nicht existiert. Dieses Problem lösen wir im späteren Verlauf der Installation noch.

Zunächst verbinden Sie die einzelnen Rechner gemäß der Anleitung mit dem Hub/Switch. Bei der Verlegung der empfindlichen Netzwerkkabel sollten Sie darauf achten,



FREIGABE Hier ermöglichen wir anderen Netzteilnehmern den Zugriff auf alle Dateien des Desktops – allerdings besitzen diese nur Leserechte.

LESERECHTE Hier sehen Sie, wie der Rechner „bdholtmann" auf Rechner B erkannt wurde. Nach einem Doppelklick auf den Eintrag gelangen Sie zu den freigegebenen Dateien.

dass diese nicht versehentlich eingeklemmt werden. Wenn Ihr Hub/Switch komplett belegt ist, aber immer noch mehr Besucher bei Ihrer Netzwerkparty mitmachen wollen, dann können Sie weitere Hubs/Switches über den so genannten „Uplink-Port" der Geräte anschließen. Für größere Netzwerkpartys ist diese „Kaskadierung" die einzige Möglichkeit, um noch mehr PCs in das bestehende Netzwerk zu integrieren. Einige Geräte besitzen einen Anschluss, der wahlweise als Uplink oder als Netzwerkport genutzt werden kann.

Nachdem Sie die Hardware installiert haben, stellen Sie noch die Netzwerk-Parameter des Betriebssystems ein. Klicken Sie sich dazu über „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" und „Netzwerk" bis zur Registerkarte „Identifikation" durch. Dort taufen Sie Ihren PC mit dem Namen, den er im Netzwerk erhalten soll. Jeder PC muss einen anderen Namen besitzen. Zusätzlich geben Sie Ihren Benutzernamen ein. Unter „Arbeitsgruppe" sollten sich alle am Netzwerk teilnehmenden Rechner auf eine bestimmte Beschreibung einigen. Dies können Sie mit einem Funkkanal vergleichen: Nur wer den Kanal der anderen Teilnehmer einstellt, kann auch mit ihnen sprechen. Hat ein Teilnehmer keine Arbeitsgruppe eingetragen, dann müssen Sie ihn über einen Rechtsklick auf die „Netzwerkumgebung" auf dem Desktop mit der Option „Rechner suchen" von Hand suchen.

> Für ein Netzwerk mit zwei PCs **benötigen Sie ein Cross-Link-Kabel.** Für ein größeres Netz brauchen Sie ein Hub oder Switch.

Haben Sie diese Einrichtung hinter sich, dann widmen Sie sich der Registerkarte „Konfiguration". Hier sollten Sie einen Eintrag mit dem Namen Ihrer Netzwerkkarte finden. Außerdem benötigen Sie hier noch die Einträge „Client für Microsoft-Netzwerke" und das „TCP/IP"-Protokoll. Wenn diese bei Ihnen fehlen, dann installieren Sie über die Schaltfläche „Hinzufügen" den entsprechenden Dienst und das Protokoll nach. Sollten ältere Spiele wie beispielsweise **Starcraft** im Netzwerkmodus den Dienst versagen, dann müssen Sie das Netzwerkprotokoll „IPX/SPX" anwählen. Ohne das Protokoll kann **Starcraft** keine Verbindung zu anderen Rechner aufbauen. Sollte dieses Netzwerkprotokoll bei Ihnen fehlen, dann können Sie es über „Hinzufügen" – „Protokolle" – „Microsoft" – „IPX/SPX" einfach nachinstallieren. Bei Bedarf können Sie auf gleiche Weise auch das alte NetBEUI, den Nachfolger des NetBIOS, nachinstallieren.

Nun wählen Sie den Eintrag mit dem Namen Ihrer Netzwerkkarte aus und klicken dann auf „Eigenschaften". Für die Einstellung „Voll-/Halbduplex" wird standardmäßig die „Automatische Erkennung" ausgewählt. Hier stellen Sie den „Vollduplex"-Modus ein. Wenn Sie eine 100-MBit-Netzwerkkarte besitzen, die Vollduplex beherrscht, dann wählen Sie diese auch mit dem Eintrag „Vollduplex 100 MBit" aus. Ihre Netzwerkkarte empfängt und sendet Daten nun gleichzeitig.

Wenn Sie ein Netzwerk mit einer festen Anzahl an Rechnern besitzen,

Netzwerk-Chinesisch kurz erklärt

Sie kommen mit den vielen Fachbegriffen nicht klar? Wir erklären Ihnen wichtige Begriffe rund ums Thema Netzwerk.

LAN
Local Area Network. Der englische Bgegriff für ein örtlich begrenztes Netzwerk. Ein LAN beginnt mit zwei vernetzten PCs und ist an einen Raum oder Standort gebunden.

MBit/s
Das ist die Maßeinheit in der die Datenübertragungsgeschwindigkeit von Netzwerkkarten angegeben wird. Ein MBit/s entspricht dabei 1.024 KBit in der Sekunde – also 128 KByte.

TCP/IP
Transmission Control Protocol over Internet Protocol: das Standardprotokoll zur Datenübermittlung im Netzwerk und auch im Internet.

dann können Sie den einzelnen Rechnern so genannte „IP-Adressen" zuweisen. Dies beschleunigt auch den Startvorgang von Windows. IP-Adressen sind Zahlenfolgen, mit denen jeder Rech-ner im Netzwerk identifiziert werden kann (z. B. 112.193.122.1). Bei Programmen zur Sprachübermittlung (z. B.: Microsoft GameVoice) hilft dies zur Verbindungsaufnahme, weil die IP-Adresse nicht nach jedem PC-Start zufällig gewählt wird.

Bei der Auswahl der Adressen müssen Sie einer festgelegten Struktur folgen, um Netzwerkprobleme zu vermeiden: Jede IP-Adresse besteht aus vier Zahlengruppen, die durch Punkte getrennt werden. Die Anzahl an teilnehmenden Netzwerkrechnern ist auf 254 beschränkt. Wenn Sie an jedem PC eine eigene IP-Adresse zwischen 192.168.0.1 und 192.168.0.254 einrichten, dann sollte das Netzwerk problemlos funktionieren. Die ersten drei Zahlengruppen müssen übrigens auf jedem Rechner gleich sein. Nur die letzte Ziffer muss sich von Rechner zu Rechner unterscheiden.

Wählen Sie zum Einrichten einer festen IP-Adresse den Eintrag „TCP/IP" an und klicken Sie wiederum auf

Mit IP-Adressen weisen Sie jedem teilnehmenden PC im Netzwerk eine spezielle Adresse zu.

„Eigenschaften". Wählen Sie „IP-Adresse" und aktivieren Sie im folgenden Fenster den Eintrag „IP-Adresse festlegen". Im Feld darunter geben Sie die für den Rechner festgelegte Adresse ein.

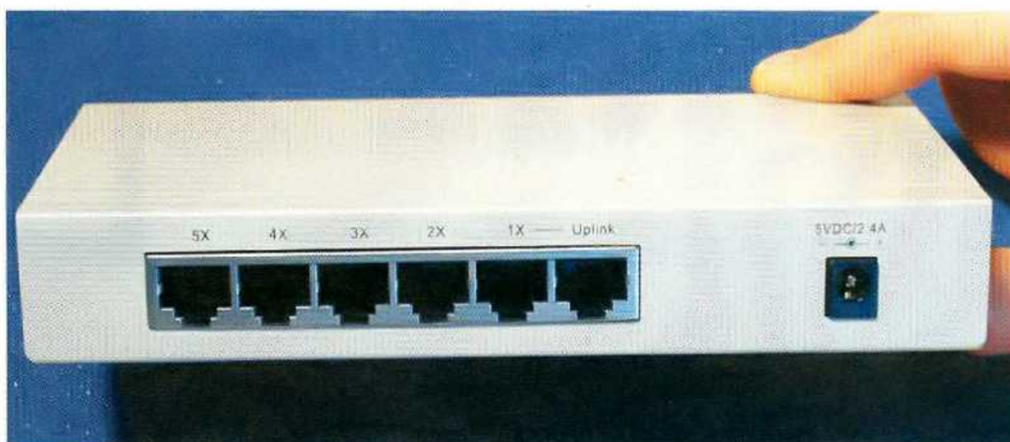
Im Feld „Subnet Mask" tragen Sie bei jedem Netzwerkrechner die Zahlenfolge „255.255.255.0" ein. Alternativ können Sie das Feld auch freilassen, denn beim erforderlichen Neustart werden diese Zahlen automatisch hinzugefügt.

Ihr Netzwerk steht jetzt, allerdings können Sie noch nicht über den Explorer auf freigegebene Daten eines anderen PCs zugreifen. Über einen Rechtsklick auf das Desktop-Symbol „Netzwerkumgebung" und den dann erscheinenden Eintrag „Eigenschaften" gelangen Sie zum bekannten Netzwerk-Menü. In der Registerkarte „Konfiguration" wählen Sie dann „Hinzufügen" – „Dienst" aus und aktivieren den Netzwerkdienst „Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke". Vielleicht benötigen Sie jetzt die Windows-CD.

Anschließend stellen Sie in der Registerkarte „Zugriffssteuerung" die Option „Zugriffssteuerung auf Freigabeebene" ein. Dann aktivieren Sie in der Registerkarte „Konfiguration" des Netzwerkmenüs die Datei- und Druckerfreigabe über die gleichnamige Schaltfläche. Sie können jetzt ganze Ordner und Laufwerke im Netzwerk freigeben, indem Sie im Explorer mit der rechten Maustaste auf den freizugebenden Ordner/Laufwerk klicken und dann im Kontextmenü den Eintrag „Freigabe" auswählen. Andere Netzteilnehmer können Ihren Rechner und die freigeschalteten Dateien über das Symbol „Netzwerkumgebung" anwählen und lesen.

Sollten Sie auch die Druckerfreigabe aktiviert haben, dann brauchen Sie bei gleichen Betriebssystemen nicht extra einen Druckertreiber zu installieren. Klicken Sie in der Netzwerkumgebung doppelt auf den entsprechenden Druckereintrag und der Treiber wird automatisch eingerichtet.

BERND HOLTMANN



DATENBOTE Dieser Switch verteilt im Netzwerk die Daten an jeden einzelnen Teilnehmer. Bis zu fünf PCs können Sie mit diesem Gerät vernetzen.

Ihr erster **Spieleserver!**

Wir zeigen Ihnen, wie Sie für Counter-Strike und Unreal Tournament einen eigenen Server einrichten, um Netzwerkspiele zu beschleunigen.

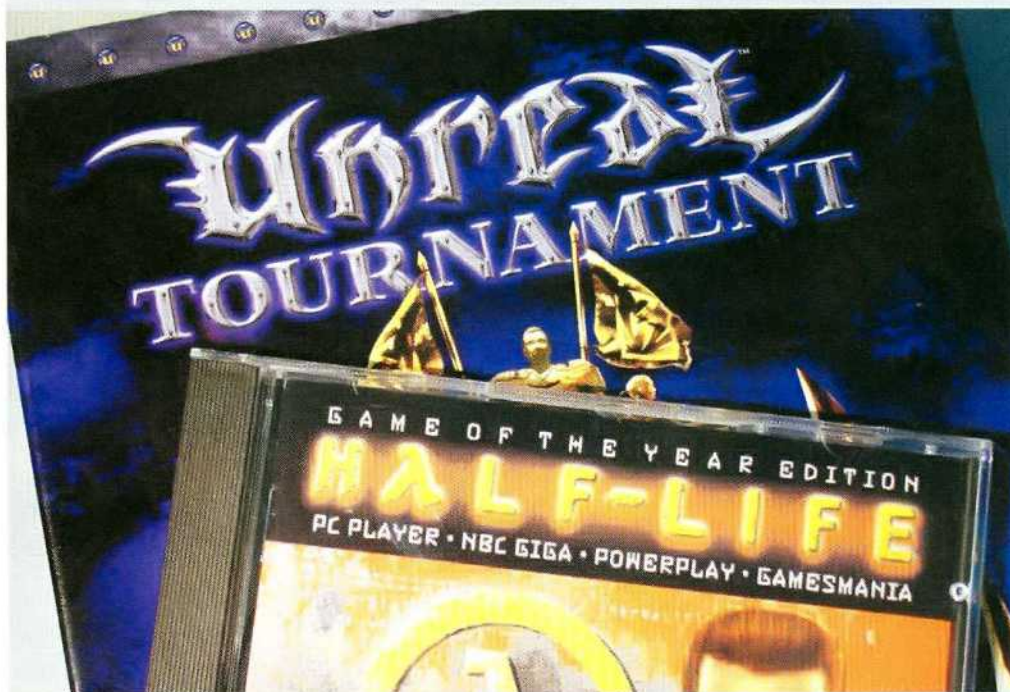
Counter-Strike:

Klicken Sie im Start-Bildschirm auf „CS spielen". und dann auf „LAN-Server" – „Erstellen". Geben Sie nun den gewünschten Server-Namen ein und legen Sie die maximale Anzahl der Spieler fest. Jetzt suchen Sie sich per „Karte" den zu spielenden Level aus. Sie können auch optional ein Passwort vergeben, wenn Sie nicht möchten, dass jeder LAN-Teilnehmer ins Spiel kommt. Wenn Sie die Option „Spezialisierter Server" aktivieren, haben Sie einen schnelleren Server. Auf der Heft-CD/-DVD finden Sie übrigens das nützliche Tool CS-Server-Launcher, mit dem Sie den Server übrigens sehr bequem verwalten können.

Unreal Tournament:

Hier müssen Sie festlegen, wie viele Spieler teilnehmen wollen. Bei zwei Leuten ohne computergesteuerte Bots können Sie auf einem PC gleichzeitig einen Server einrichten und spielen – dabei sind Sie allerdings etwas langsamer unterwegs, als die Mitspieler. Bei mehr Spielern ist ein eigener Server-PC sinnvoll, der als „Dedicated"-Server dient. Um einen Server einzurichten, starten Sie **Unreal Tournament** und wählen im Menü „Multiplayer" den Eintrag „Start New Multiplayer Game". Im Fenster „Start Network Game" können Sie über die Registerkarten „Server" und „Spiel konfigurieren" Ihre Einstellungen treffen. Über „Match" wählen Sie zum Beispiel den Spieltyp und können die Map festlegen. Auf der Registerkarte „Server" geben Sie den Server-Namen ein und legen weitere Parameter fest – klicken Sie dann auf „Dedicated".

Für beide Spiele gibt es übrigens besondere Server-Packs, die nur die nötigsten Daten für die Server-Funktion enthalten, aber nicht das Spiel selbst. Die können Sie dann auch auf alten Rechnern laufen lassen, die als Spiele-Rechner einfach zu langsam sind.



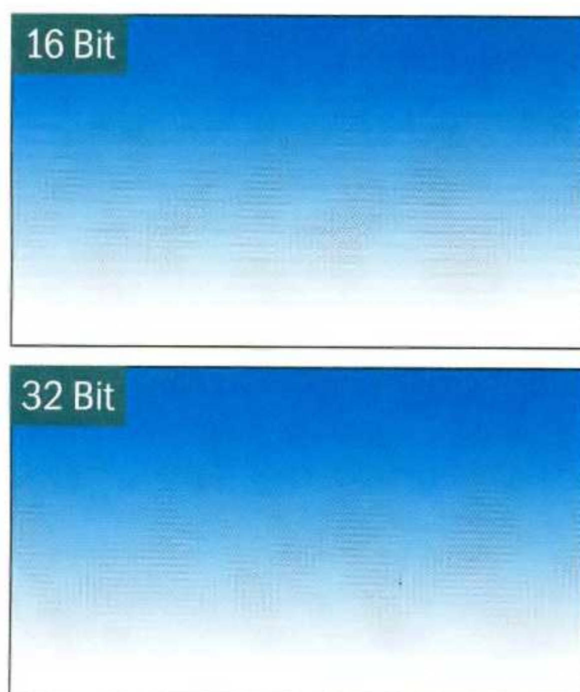
EIN EIGENER SERVER Netzwerkspiele werden schneller, wenn Sie einen eigenen Rechner als Server konfigurieren. Anhand zweier Beispiele zeigen wir Ihnen, wie das genau geht.

Wir erklären Ihnen **wichtige 3D-Fachbegriffe** anhand von Beispielen und Bildern.

Das 3D

16 gegen 32 Bit

Für jeden Bildpunkt auf Ihrem Bildschirm steht der Grafikkarte eine bestimmte Anzahl möglicher Farben zur Verfügung. Bei 16 Bit Farbtiefe sind das rund 65.000 Farben, bei 32 Bit stolze 16 Millionen Farben. 16 Bit sieht in 3D-Spielen zwar nicht so fein aus, ist dafür aber wesentlich flotter, wohingegen 32 Bit für hübschere, aber langsamere 3D-Grafik steht.



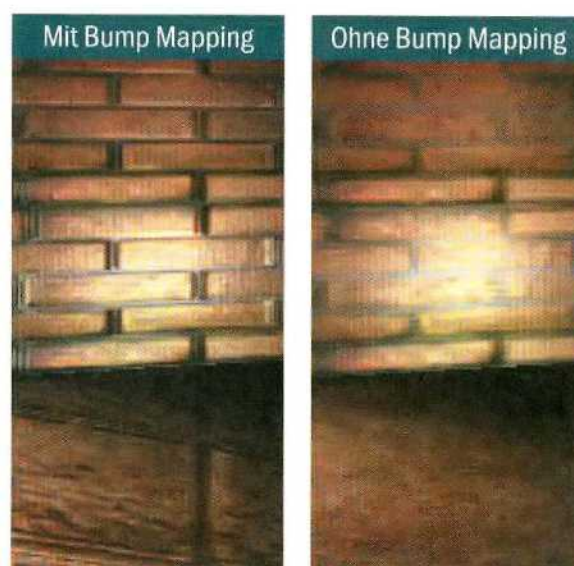
Alpha Blending

3D-Grafik besteht aus vielen einzelnen Dreiecken. Diese besitzen jeweils drei eigene Farbwerte – Rot, Grün und Blau. Wie aber kann man zum Beispiel durchsichtiges Wasser oder Glasscheiben darstellen? Dazu verwendet die Grafikkarte für jedes Dreieck einen vierten Wert: den Alpha-Wert. Er gibt Auskunft über die Transparenz, also die Durchsichtigkeit eines Dreiecks. Hier sehen Sie Alpha Blending am Beispiel einer durchscheinenden Wasseroberfläche.



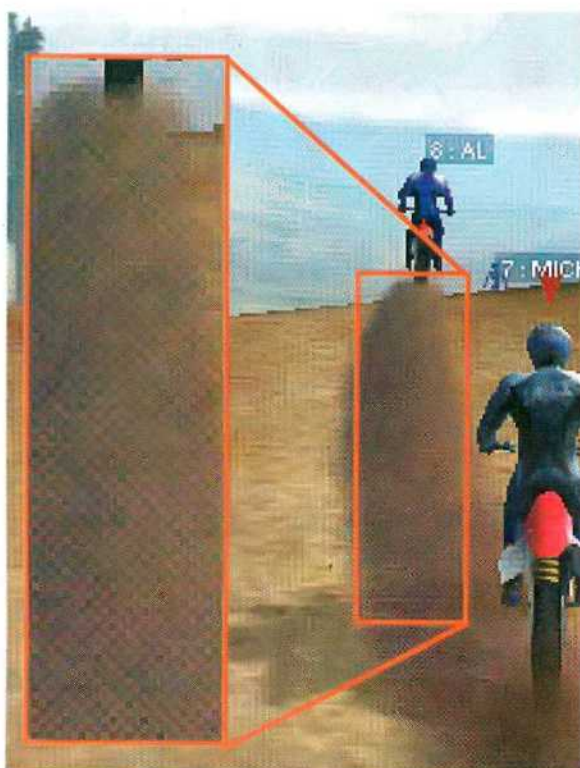
Bump Mapping

Für realistische Grafik werden die Dreiecke einer 3D-Szene mit 2D-Bildern belegt, so genannten Texturen. Durch Bump Mapping enthalten diese Texturen ein Oberflächenrelief. Es wird jeder Textur dabei eine zweite zugewiesen, in der Höhen- und Tiefenwerte als Graustufen dargestellt werden. Die Grafikkarte kombiniert beide Texturen miteinander und erzeugt dadurch die Illusion einer fühlbaren Oberfläche – wie hier beispielsweise an dieser beleuchteten Wand.



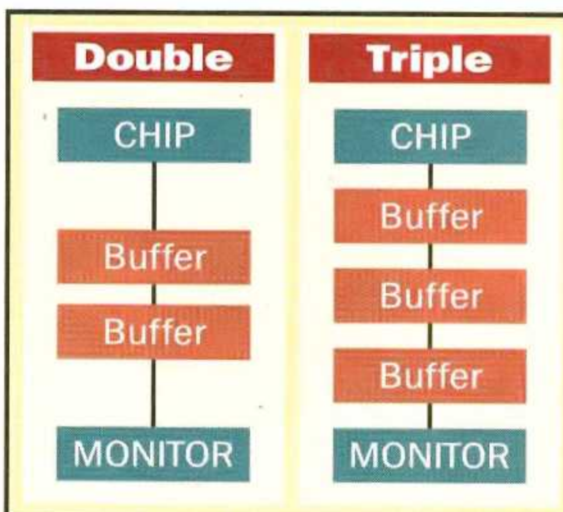
Dithering

Durch Dithering werden Ihnen mehr Farben vorgegaukelt, als die Grafikkarte tatsächlich darstellen kann (siehe „16 Bit gegen 32 Bit"). Dithering-Effekte fallen vor allem bei Licht- und Partikeleffekten wie Staub auf. Die meisten Grafikkarten nutzen diese Technik bei 16-Bit-Farbtiefe.



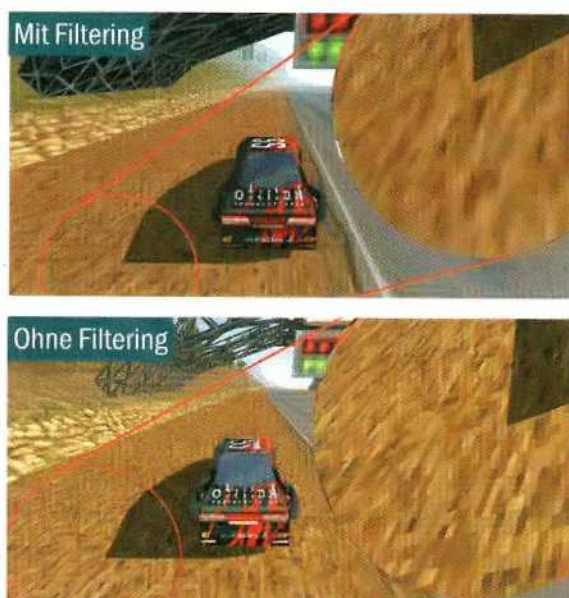
Double und Triple Buffering

Beim Double Buffering wird jedes 3D-Bild in einem von zwei festgelegten Speicherbereichen (Buffern) auf der Grafikkarte aufgebaut. Sobald das Bild fertig ist, werden die beiden Speicherbereiche vertauscht, das frische Bild zum Monitor geschickt und das nächste im anderen Buffer aufgebaut. Beim Triple Buffering werden drei statt zwei Buffer verwendet. Das verbraucht natürlich wichtigen Grafikspeicher. Triple Buffering vermindert übrigens etwas den Schliereneffekt bei abgeschaltetem V-Sync.



Filtering

Beim Filtering werden mehrere Farbwerte einer Textur zusammengemischt, damit sie nicht mehr so kantig aussieht. Beim bilinearen Filtering werden dazu vier Nachbarwerte eines Pixels gemischt. Je nach Abstand zum Spieler besitzen gefilterte Texturen (zum Beispiel die eines Fußbodens) kantige Übergänge. Die Übergänge werden durch trilineares Filtering beseitigt. Es lässt die beiden bilinear gefilterten Texturen sanft ineinander übergehen.



-Wörterbuch

Fogging

Dieser Nebeleffekt mischt Objekten mit steigender Entfernung zum Spielercharakter mehr Grau hinzu. So kann man rechenintensive 3D-Objekte ab einer bestimmten Entfernung einfach von der Berechnung ausschließen – das beschleunigt den Spielfluss, da die Grafikkarte nicht mehr so stark belastet wird.


Ohne Fogging


Mit Fogging

FPS

Diese Abkürzung beschreibt die Leistungsfähigkeit Ihrer Grafikkarte anhand der dargestellten Bilder pro Sekunde (fps = engl.: frames per second). Der Wert hat mit der Bildwiederholrate Ihres Monitors nicht direkt zu tun. Wie flott Ihre Grafikkarte neue Bilder an den Monitor weiterleiten kann, das hängt von vielen einzelnen Komponenten Ihres PCs ab. Die wichtigsten im Kampf um die schnellste 3D-Grafik sind zum einen der Hauptprozessor und zum anderen die Grafikkarte. Wir testen Grafikkarten unter anderem anhand dieses Wertes.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

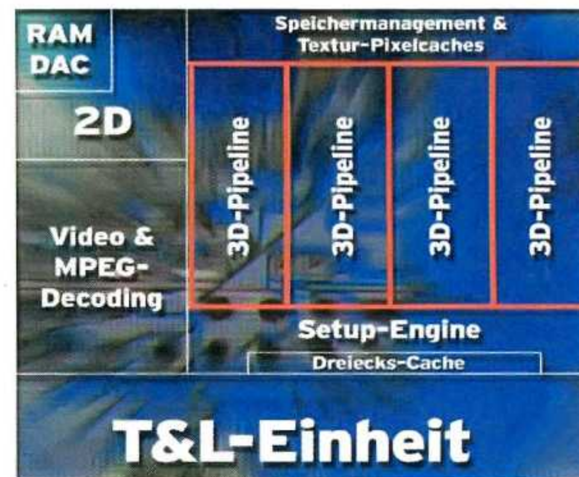
FPS: 0 10 20

1.024 x768

- GF2 Ultra 250/458
- MSI GF2 Pro 200/400
- GeForce2 GTS 32 200/333
- GeForce2 MX 175/166
- Radeon 32 DDR

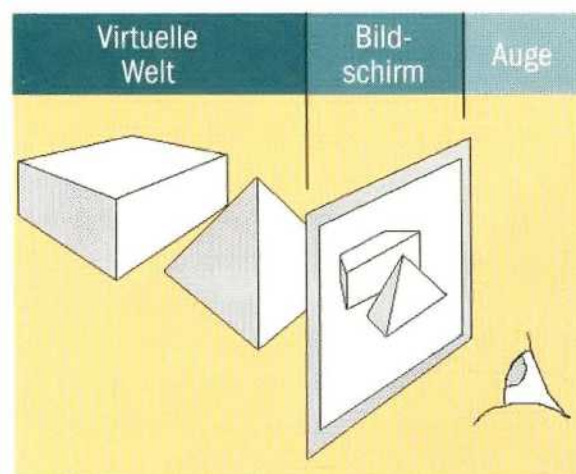
Füllrate

Die theoretisch maximale Rechenleistung von Grafikkarten wird mit diesem Wert angegeben. Jede 3D-Grafikkarte berechnet meist sogar mehrere Bildpunkte parallel, indem sie mehrere Pixel-Pipelines besitzt. Ein Grafikchip mit 200 MHz Taktfrequenz und vier solcher Pipelines zeichnet theoretisch 800 Millionen Pixel pro Sekunde. Bei der Texel-Füllrate wird berücksichtigt, wie viele Texturen pro Takt aufgetragen werden können. Der gleiche Chip mit jeweils einer Textureinheit am Ende jeder Pipeline zeichnet demnach 800 Millionen Texel – also Pixel mit einer Textur.



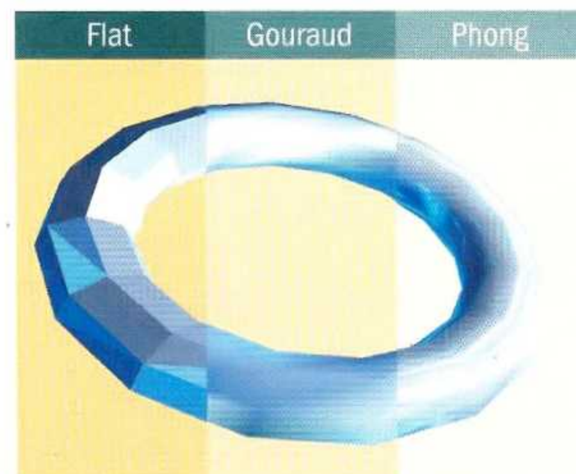
Hidden Surface Removal

Zu Deutsch: „Entfernung verdeckter Oberflächen". Damit Grafikkarten verdeckte 3D-Objekte (beispielsweise Goodies hinter Geheimtüren) erst gar nicht berechnen, wird zunächst geprüft, ob der Spieler aufgrund seiner Position im 3D-Raum die Objekte überhaupt sehen kann. Erst dann wird gerechnet. So spart sich die Karte viel Arbeit. GeForce3 und Kyro II berechnen HSR bereits auf der Grafikkarte – bei anderen Grafikkarten wird HSR über den Hauptprozessor durchgeführt. Das spart Rechenzeit und macht 3D-Spiele schneller.



Shading

Jede 3D-Spielfigur besteht aus vielen Dreiecken. Damit man deren Kanten nicht sofort sieht, verwenden Programmierer das so genannte Shading. Dabei wird jedes einzelne Dreieck eingefärbt, so dass die kantigen Übergänge nicht mehr so stark auffallen. Beim Flat-Shading erscheint jedes Dreieck in einer eigenen Farbe. Das Gouraud-Shading benutzt an jedem Eckpunkt eines Dreiecks einen anderen Farbwert. Die Farben verlaufen dann über die Fläche des Polygons ineinander. Für hübsche Glanzeffekte setzen Programmierer dann das so genannte Phong-Shading ein.



V-Sync

Diese Abkürzung steht für „Vertikale Synchronisation" und beschreibt die Zusammenarbeit von Grafikkarte und Monitor. Wie bei „Double und Triple Buffering" beschrieben, werden nur fertig berechnete Bilder an den Monitor übermittelt. Dabei ist V-Sync aktiviert, doch bremst dieser Vorgang die Grafikkarte etwas aus. Aus diesem Grund stellen Spieler die Option in den Grafikkarteneinstellungen meist aus, denn so gehen alle berechneten 3D-Daten direkt an den Monitor. Allerdings können bei schnellen Spielen störende Schliereneffekte auftreten.


Schliereneffekt ohne V-Sync



Pannenhilfe



Vor allem die kleinen Probleme sind es, die im PC-Spieleralltag nerven. **Wir haben uns einige der häufigsten Leserfragen herausgepickt** und präsentieren Ihnen die Lösungen.

PROBLEM #1:

Gefährlicher Mainboard-Chip

Der Chipsatz-Hersteller VIA hat offiziell bekannt gegeben, dass die Southbridge VT82C686B einen Fehler in sich trägt. Der Chip wird auf allen KT133A-Mainboards sowie auf einigen KT133- und Apollo-Pro133A-Platinen verbaut. Beim Kopieren großer Datenmengen von einem Gerät am sekundären IDE- auf ein Laufwerk am primären IDE-Kanal (bei beiden Geräten muss der DMA-Modus aktiviert sein) können CRC-Fehler (Cyclical Redundancy Check) beim Kopieren entstehen. Fazit: Die Dateien werden fehlerhaft kopiert und die Kopien dadurch beschädigt. Sie können das Problem lösen, indem Sie sich entweder ein BIOS-Update von der Hersteller-Webseite Ihrer Hauptplatine herunterladen oder den VIA-4in1-Patch von unserer Heft-CD/DVD installieren. Auf der Webseite www.via-cyrix.de finden Sie übrigens eine Liste der BIOS-Updates, die das Problem ebenfalls lösen.

PROBLEM #2:

RivaTNT2 und Beta-Treiber

Grafikkarten mit dem Riva-TNT2-Grafikchip von Nvidia sind zwar technisch bereits von drei Grafikchip-Generationen überholt, aber immer noch in vielen Spielerechnern zu finden. Wenn Sie einen alten Nvidia-Beta-Treiber mit der Versionsnummer 12.x installieren, dann kann es passieren, dass diese TNT2-Beschleuniger nicht mehr vom PC erkannt werden. Abhilfe schafft die neue, offizielle Treiberversion des Nvidia-Referenztreibers. Den von Microsoft zertifizierten Detonator-Treiber in der Version 12.41 finden Sie auf unserer Cover-CD-ROM/-DVD.

PROBLEM #3:

Absturzfreudige GeForce

Der hohe Strombedarf der GeForce256-Grafikkarten kann dazu führen, dass Ihr PC bei aufwendigen 3D-Spielen abstürzt. Sollte das bei Ihnen regelmäßig passieren, dann haben Sie zwei Möglichkeiten. Zunächst können Sie Ihr Netzteil durch eins mit mindestens 250-Watt-Leistung austauschen. Das empfehlen wir Ihnen besonders dann, wenn Sie einen ebenfalls stromhungrigen AMD Athlon als Hauptprozessor verwenden. Sie können sich aber unter Umständen diese zusätzliche Investition sparen, indem Sie sich nach einem aktuellen BIOS für Ihr Mainboard im Internet umschauen. Da besonders ältere Mainboard-Chipsätze (Intel LX, BX) mit GeForce256-Karten Probleme haben, sollten Sie zusätzlich einen Blick auf die Webseite www.geforcefaq.com werfen. Dort finden Sie eine Liste mit allen betroffenen Hauptplatinen.

PROBLEM #4:

Boxenbrummen und Rauschen

Wenn Sie permanent störende Nebengeräusche aus Ihren Boxen hören, sollten Sie zunächst einmal einen Blick in die „Audiosteuerung" von Windows werfen. Dazu klicken Sie doppelt auf den kleinen Lautsprecher neben der Windows-Uhrzeit am unteren rechten Bildschirmrand. Unter „Option" – „Eigenschaften" aktivieren Sie nun alle Einträge und schließen dann das Fenster. Jetzt schalten Sie nacheinander die einzelnen Einträge auf „Ton aus". Lediglich „Play Control", „Wave/DirectSound" und gegebenenfalls „CD-Audio" sollten Sie aktiviert lassen. Sind die Geräusche immer noch nicht verschwunden, schalten Sie den PC aus und schrauben ihn auf. Platzieren Sie die Soundkarte möglichst weit entfernt von Bauteilen wie Netzteil, Grafikkarte oder Lüftern – dadurch verringern sich die Störgeräusche.

PROBLEM #5:

Kaputte Datei „desk.cpl"

Nach der Neuinstallation eines Treibers kann es geschehen, dass ein Fehler in der Verarbeitung der Datei „desk.cpl" auftritt. Diese Datei ist für die Eigenschaften der Grafikkarte verantwortlich. Mit einer unbeschädigten Version dieser Datei tritt der Fehler nicht auf. Mit dem Tool „Power Archiver 6.0" von unserer Heft-CD/DVD öffnen Sie die Datei „driver20.cap" von Ihrer Windows-CD. Dann entpacken Sie die darin enthaltene Datei „deskw.cpl" auf Ihre Festplatte. Nun benennen Sie die Datei um in „desk.cpl" und überschreiben damit ihr die kaputte Version der „desk.cpl" im Ordner „c:\windows\system\". Wenn Sie nun einen Rechtsklick auf den Desktop machen und im Kontextmenü dann „Eigenschaften" auswählen, erscheint das Fenster „Eigenschaften von Anzeige" – ganz ohne Fehlermeldung.

PROBLEM #6:

Neugierige Netzwerk-Kollegen

Wenn Sie öfter in einem Netzwerk spielen oder Dateien austauschen, dann können Sie Ihre freigegebenen Ordner auch vor den Augen Neugieriger schützen. Damit nicht jeder diese Ordner in der Netzwerkumgebung sehen kann, können Sie einen kleinen Trick anwenden. Bei der Freigabe setzen Sie hinter den Namen des freizugebenden Ordner ein Dollarzeichen (Umschalttaste + „4"). So wird die Namensanzeige unterbunden – jetzt können nur Personen auf den Ordner zugreifen, die auch seinen Namen kennen. Dies geschieht dann im Eingabefeld des Explorers wie folgt: „\\rechnername\versteckterordner" – das Dollarzeichen brauchen Sie hier nicht einzugeben. Bestätigt wird dieser Befehl per Eingabetaste und schon hat der Freund Zugriff auf das versteckte Verzeichnis. Wie Sie bereits im Netzwerkspecial ab Seite 176 gelesen haben, muss dazu natürlich die Datei- und Druckerfreigabe eingerichtet sein. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Netzwerksymbol Ihres Desktops und wählen „Eigenschaften" aus. Anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche „Datei- und Druckerfreigabe" und aktivieren mit einem Häkchen die beiden Optionen. Bestätigen Sie mit „OK" – nach einem Neustart können Sie einzelne Freigaben erteilen.

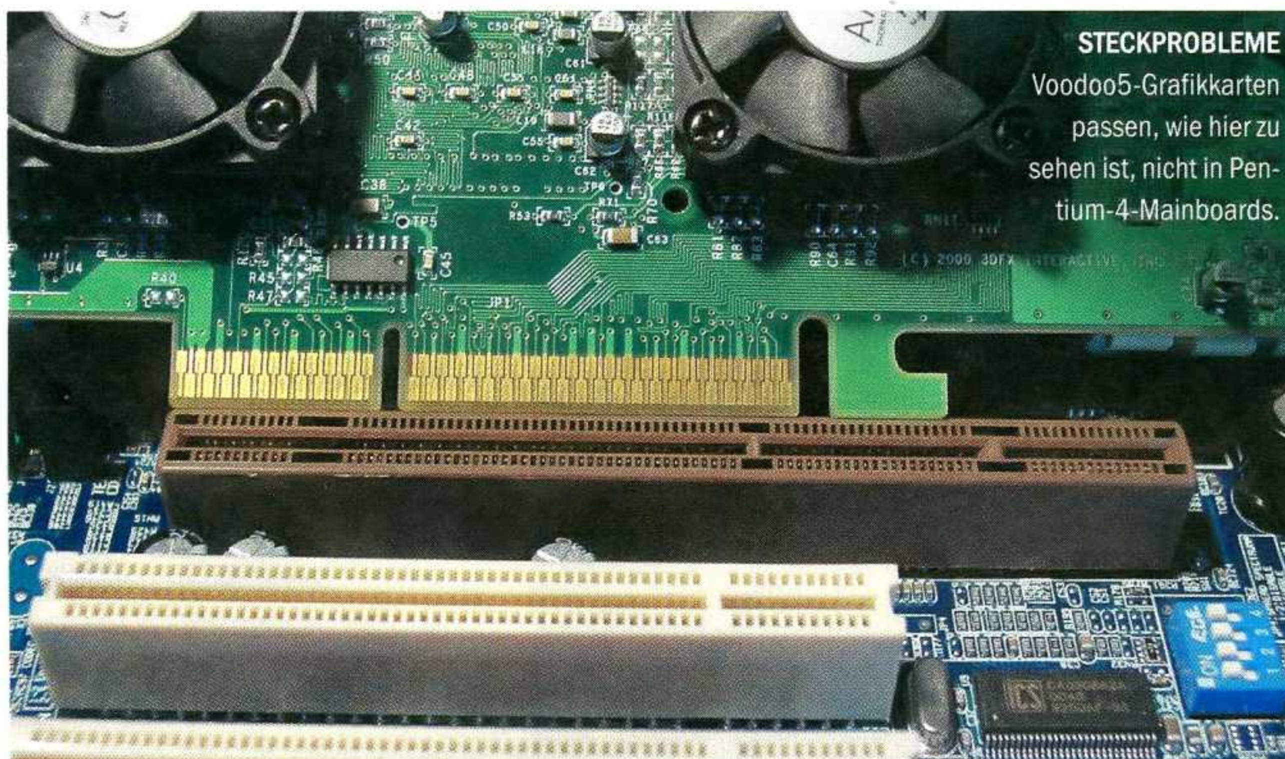
PROBLEM #7:

Pentium 4 und Voodoo-Grafik

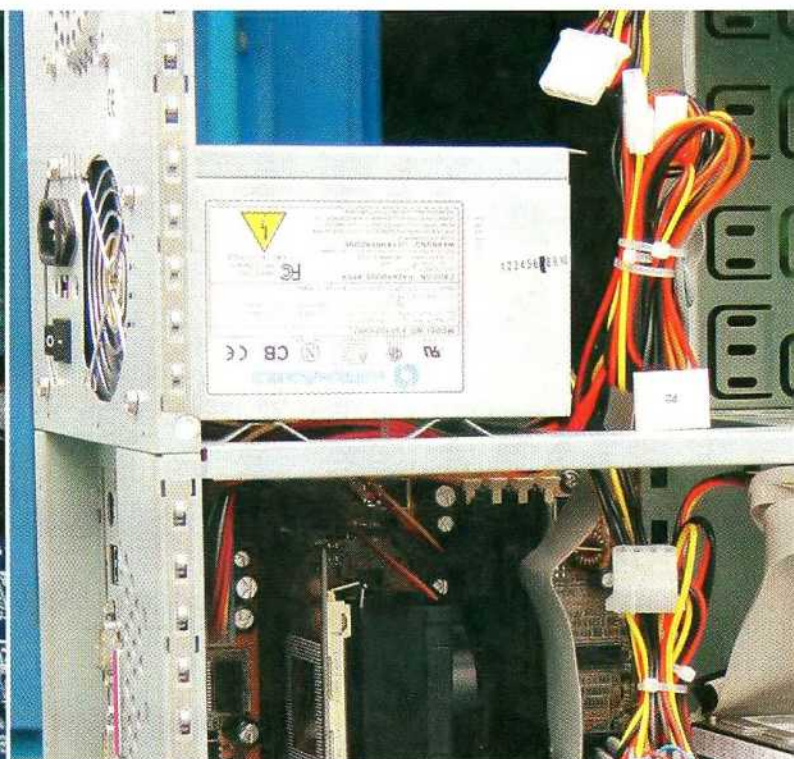
Der in sämtlichen Pentium-4-Mainboards verbaute Chipsatz i850 hat ein kleines, aber entscheidendes Defizit: Voodoo5-5000-Grafikkarten passen nicht in die AGP-Slots der Mainboards. Eine Lösung für dieses Problem gibt es leider nicht, da der i850-Chipsatz den AGP-Slot nicht mit den von der Voodoo5 benötigten 3,3 Volt versorgen kann. Der Chipsatz besitzt lediglich einen 1,5-Volt-AGP-Steckplatz – und der ist anders geformt. Das Auslaufmodell Voodoo5 5500 und so auch die Voodoo3-Karten passen also auf keinen Fall in ein Pentium-4-Mainboard. Unser Tipp: Wenn Sie mit der Anschaffung eines Pentium 4 liebäugeln, dann empfehlen wir Ihnen eine GeForce2 Pro oder Ultra.

BERND HOLTMANN

ABSTURZGEFAHR
Wenn Sie eine GeForce256-Grafikkarte besitzen, sollte Ihr Netzteil wenigstens 250 Watt an das Mainboard leiten können. Bei geringerer Leistung kann der PC instabil werden.



STECKPROBLEME
Voodoo5-Grafikkarten passen, wie hier zu sehen ist, nicht in Pentium-4-Mainboards.



Leser fragen, PC Games antwortet

Max Payne

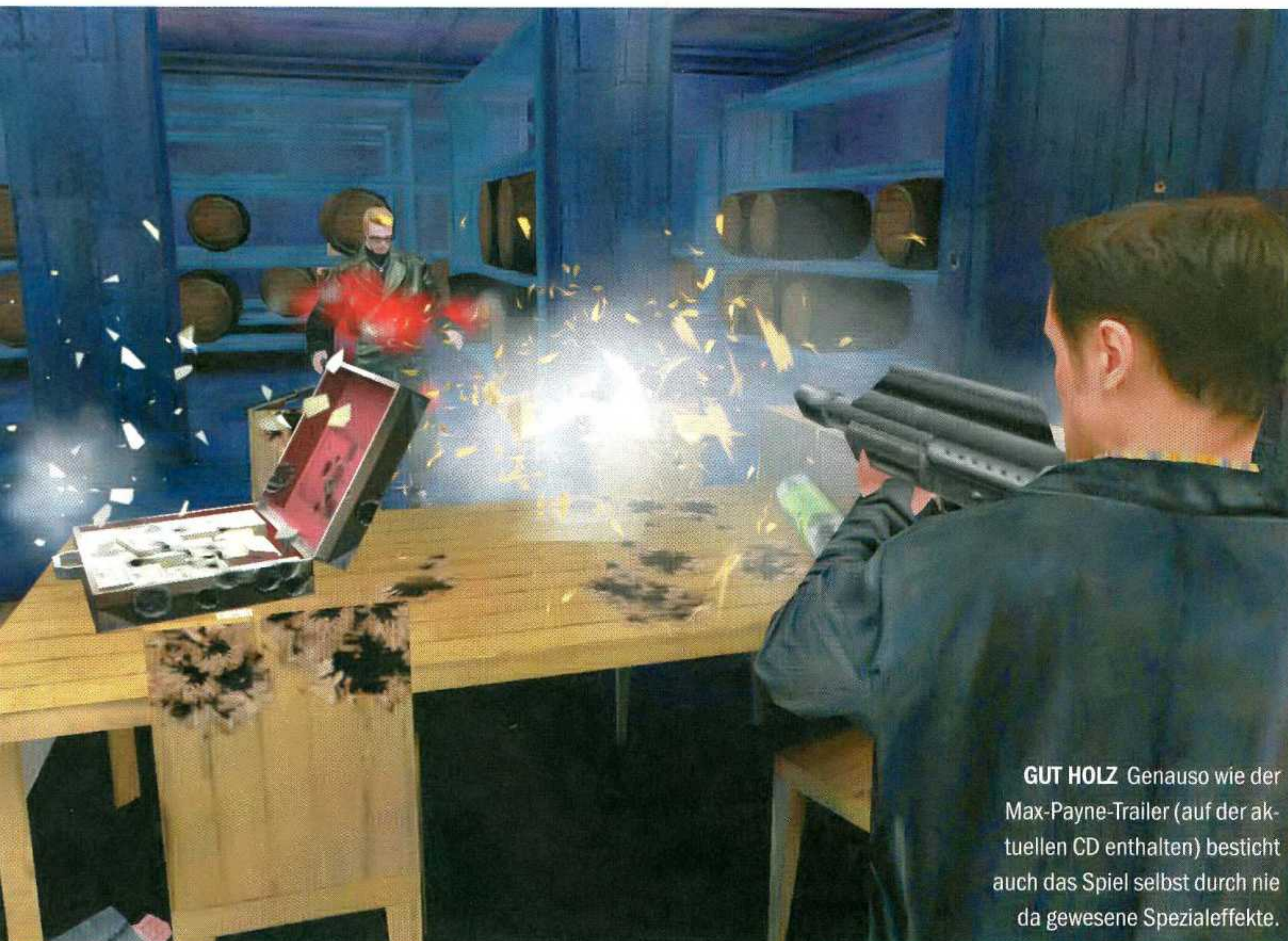
*Leute, was fällt euch ein, eure ganzen treuen Leser zu veräppeln! In der neuesten PC Games steht auf dem Cover „Exklusiv-Video von **Max Payne**" – wo ist denn das geblieben? Auf beiden CDs war überhaupt nichts von **Max Payne**, habt ihr es etwa auf die DVD-Version gepackt? Bei einem Preis von fast 10 Mark kann man schon erwarten, dass alles auf der Video-CD ist, was ihr aufs Cover schreibt! Wenn ihr das **Max Payne**-Video im nächsten Heft veröffentlicht, ist die Sache erledigt!* SEBASTIAN KÜHN, PER E-MAIL

Da ist uns leider ein tragischer Fehler unterlaufen: Aus mysteriösen Gründen hat das Video den Weg nicht auf das CD-Master gefunden. Als der Fehler bemerkt wurde, war es leider schon zu spät, um das Titelblatt zu ändern. Dieser Fehler tut uns Leid und wir entschuldigen uns bei allen Lesern für dieses Versehen. Wir werden in Zukunft noch stärker als bisher drauf achten, dass dies nicht mehr vorkommt. Natürlich haben wir sofort reagiert: Seit dem Erscheinen des Hefts ist das Video unter www.pcgames.de downloadbar. Passend zur aktuellen Titelstory haben wir den Trailer auch auf die aktuelle Heft-CD gepackt. Auf der DVD-Ausgabe der PC Games 07/01 war der Trailer übrigens vorhanden.

Do-it-yourself

*Ich freue mich schon wahnsinnig auf **Neverwinter Nights** und **Dungeon Siege** und auf ihre mitgelieferten Editoren. Ich bin an **Runeswords** gescheitert, an **Unreal Ed**, an **Vampire** und mit den **Age of Empires**-Editoren ließ sich der Traum eines Rollenspielers nun wirklich nicht befriedigen. Ideen für eigene Module (so heißen die Geschichten doch in **NWN**, oder?) habe ich auch schon, ich hoffe nur, dass die Entwickler auch bis zum Schluss diese Einfachheit beibehalten. Ich will einfach ein paar Knöpfe drücken, damit das Programm weiß, dass Händler Heinz ein Schwert für meinen Hauptcharakter hat und dieses 100 Goldstücke kostet, oder dass man für das Wiederbeschaffen des Toilettenpapiers vom Restaurant 400 Erfahrungspunkte bekommt. Ich will nicht erst eine komplizierte Sprache dazu lernen müssen. Wenn die Entwickler das schaffen, bin ich dabei beim Bastelspaß.* PLUMPS, PER E-MAIL

*Ich finde die Idee mit den Editoren hervorragend, weil sie den Spielspaß erheblich verlängern. Wenn die hoffentlich hochwertigen Szenarien dann auch noch im Internet veröffentlicht würden, wäre das doch super. Mir selbst macht es immer sehr viel Spaß, die Editoren von Spielen wie **Age of Empires** oder **Heroes of Might & Magic** zu benutzen, und ich denke, ich bin nicht der einzige. Wieso dann nicht auch bei Rollenspielen? Ich hoffe, dass die Entwickler das weiterhin so machen.* G. LAUBENSCHMIDT, PER E-MAIL



GUT HOLZ Genauso wie der Max-Payne-Trailer (auf der aktuellen CD enthalten) besticht auch das Spiel selbst durch nie da gewesene Spezialeffekte.

Eurofighter Typhoon

*Der Artikel über **Eurofighter Typhoon** hat mich so neugierig gemacht, dass ich mir dieses Spiel gekauft habe, und ich muss sagen: Ich habe es nicht bereut. Dennoch habe ich eine Anmerkung zu dem PC-Games-Testergebnis: Man kann nicht bemängeln, dass in dem Spiel keine Bäume vorhanden sind, da es auf Island so gut wie gar keine gibt! Die Holzbalken der meisten isländischen Häuser sind ehemaliges Strandgut. Und auch Häuser und erst recht Fabriken wird man auf Island recht selten finden, da die Hälfte der nur 280.000 Isländer in Reykjavik lebt und der Rest sich zumeist von Schafzucht und Fischfang ernährt. Vielleicht ist der Ort des Geschehens ja absichtlich nach Island gelegt worden, um den Programmieraufwand und Hardwarehunger niedrig zu halten. Oder man hat berücksichtigt, dass über 80 % aller Islän-*

der einen Rechenknecht besitzen und online sind. Wenn man wirklich etwas an dem Spiel auszusetzen haben kann, dann ist das die Tatsache, dass es in diesem Spiel viel zu viele Flughäfen gibt, die geografisch entweder auf einem der vielen Gletscher liegen müssten oder in irgendeiner Steinwüste. Aber das muss man wohl zu den künstlerischen Freiheiten eines Programmierers zählen. KAI WALENCZYK, PER E-MAIL

Einkaufsführer

Ich lese euer Heft sehr gerne und finde es auch professionell und ansprechend gestaltet (vor allem mit dem neuen Layout), aber als ich mir diesen Monat die neue Ausgabe geholt habe, sind mir förmlich Glückstränen in die Augen gestiegen. Das Booklet war ein echter Volltreffer. Es wäre toll, wenn ihr ein bis zwei Mal im Jahr eine aktuelle Ausgabe vom Booklet beilegen könntet, oder auch in etwas längeren Zeitabständen einfach weitere Bände mit den Spielen und Hardware vom letzten Jahr (so eine Art Kaufberaterchronik für alle Jahrgänge) machen könntet. Kurzum, diese Beilage war wirklich genial. Macht weiter so. THOMAS OTREBOWSKI, WIEN

Meine persönliche Meinung zum erstmaligen Erscheinen des Einkaufsführer-Booklets ist äußerst positiv. Mehr davon, denn er ist besonders nützlich und bei Neuanschaffungen ein guter Ratgeber, besonders für Anfänger. Ein größerer Hardwareteil wäre erfreulich. LENNART ZABEL, WEDEL

Ich fasse mich kurz und nehme hier gern Ihre Aufforderung an, den Einkaufsführer zu bewerten: Eine großartige Idee! Vor allem den Hardwareteil fand ich wichtig, da nun endlich klar gesagt wurde, welche Grafikkarten die besten am Markt sind! Einzig ein kurzes Wort über die besten Prozessoren und Mainboards wäre noch hilfreich gewesen. Danke für ein weiteres Extra in der PC-Games; ich hoffe, dass der Einkaufsführer ab jetzt alle (6 oder) 12 Monate beiliegt (der Hardwaremarkt ist ja im ständigen Wandel). ROLAND ÖLLER, PER E-MAIL





ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG Return to Castle Wolfenstein wird von Activision für den deutschen Markt komplett überarbeitet - anderenfalls dürfte es hier zu Lande nicht angeboten werden.

Return to Castle Wolfenstein

Ich beabsichtige ernsthaft, mir die original US-Version von ***Return to Castle Wolfenstein*** *bei Activision vorzubestellen. Jedoch muss ich dort alleine 38.95 $ an Versandkosten zahlen! Deshalb meine Frage: Werden deutsche Versandhäuser trotz des Verbotes der originalen US-Version diese in Deutschland anbieten? Oder muss ich die fast 40 $ auf mich nehmen, wenn ich die Originalversion besitzen will?* MATTHIAS BRECHT, PER E-MAIL

Die US-Version von ***Return to Castle Wolfenstein*** darf in Deutschland auf gar keinen Fall von Händlern angeboten werden. Achtung: Dies hat nichts mit der BPjS oder einer Indizierung zu tun! Grund sind vielmehr die überall im Spiel prangenden verfassungswidrigen Symbole (Hakenkreuze, SS-Runen etc.) – dadurch gilt das Spiel von vorneherein als Kandidat für eine Beschlagnahmung. Im Übrigen machen sich auch ausländische Händler oder Verleiher strafbar, die die US-Version nach Deutschland einführen – es würde uns wundern, wenn sich ein namhafter Anbieter darauf einlassen würde.

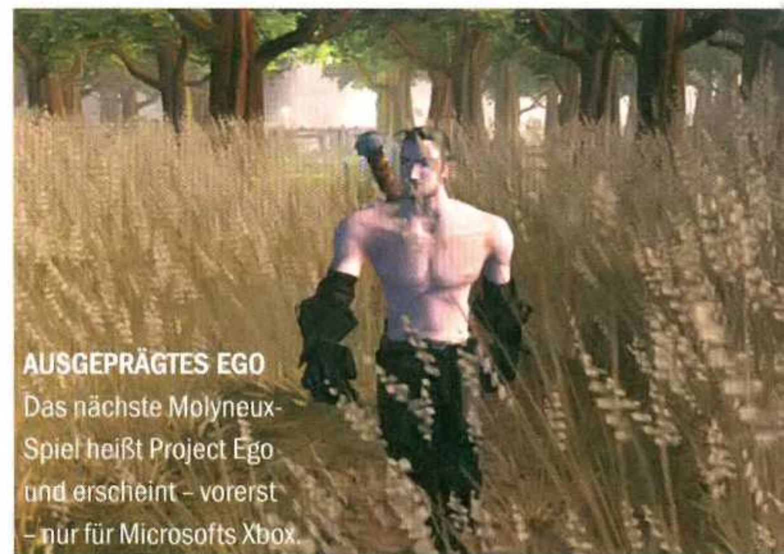
E3-Messeberichte

Kompliment für den E3-Messebericht und die Videos: Ich fühlte mich rundum gut informiert. Vor allem ***Praetorians, Return to Castle Wolfenstein*** *und natürlich* ***Age of Mythology*** *sehen einfach brillant aus!* MARC BARATELLA, KÖLN

Xbox

Also, eins kann ich nicht verstehen: Auf dem Titelblatt steht „PC Games", doch in den letzten Ausgaben habt ihr ausführlich über die Xbox und Xbox-Spiele berichtet. Warum? Ich finde, in einem PC-Spielemagazin haben Konsolen nichts verloren. Über PlayStation 2 berichtet ihr doch auch nicht. MIRCO KÖCHL, FLENSBURG

Keine Bange: Wir haben nicht vor, zu einem Multiformat-Magazin zu mutieren. Die Xbox ist einzig deshalb für PC-Spieler interessant, weil einige Titel (allen voran ***Halo***) zunächst für Xbox, kurz darauf auf dem PC erscheinen werden. Zuletzt haben sich unsere Leser in Umfragen eindeutig und mit großer Mehrheit gegen eine Xbox-Rubrik oder gar Tests von Xbox-Spielen in PC Games ausgesprochen.



AUSGEPRÄGTES EGO Das nächste Molyneux-Spiel heißt Project Ego und erscheint – vorerst – nur für Microsofts Xbox.



ROSSIS RUMPELKAMMER

Heute möchte ich etwas ganz Neues einführen, um euch das Leben zu erleichtern: den G-Punkt! Wilden Gerüchten zufolge soll es den angeblich vorher schon gegeben haben, aber ganz bestimmt nicht in diesem Zusammenhang. **Das „G" kommt in diesem Fall von „Godot"** – dem Kellner in meiner Stammkneipe. Die Anzahl der G-Punkte lässt den Faktor erkennen, wie viel Geduld ein Produkt beim Endverbraucher voraussetzt.

Alles über den G-Punkt erfahrt ihr auf Seite 189.

EMS

Hi Rainerle,

ich habe in der letzten Ausgabe von deinen Gewichtsproblemen gelesen, die in der monitorsüchtigen Gesellschaftsgruppe sicher keine Seltenheit sind. Welch Zufall, dass gerade das Fernsehen mich auf eine sensationelle Lösungsidee brachte: Das Zauberwort heißt EMS! Nein, nicht extremes Meisterschafts-Saufen, sondern Elektrische Muskel Stimulation. Mein Vorschlag: ein auf USB basierendes EMS-System, das – mit Elektroden an den Körper angeschlossen – eine Art „True Force Feedback" (entschuldige, ich hasse englische Begriffe auch) ermöglicht. In Zukunft werden die Spieler nicht nur geistig ihrem Alter Ego auf dem Bildschirm folgen, sondern im Schweiße ihres Angesichts den Raketenwerfer auch die letzte Treppenstufe hochbuckeln. So wird Spielen noch realistischer und die nervigen Pfunde schmelzen auch nur so dahin.

DOMINIK

An dieser Stelle denk dir bitte das Geräusch, das ein Zeigefinger macht, der gegen eine Stirn getippt wird. Körperliche Betätigung war mir schon seit jeher ein Graus und eine der angenehmen Nebenerscheinungen des PCs ist es ja, keinen Muskel unterhalb der Handgelenke nutzen zu müssen. Die Vorstellung, nach einer durchzockten Nacht mit Muskelkater aufzuwachen, hat etwas Erschütterndes für mich. Bei deiner „Erfindung" kann ich ja gleich durch den Wald rennen – was sogar ohne USB möglich ist und eine deutlich bessere Auflösung hat.

BAYERN UNTER SICH

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

da ich einer der wenigen bin, die Ihre werte Existenz nicht anzuzweifeln wagen, muss ich Sie in aller Form darauf aufmerksam machen, dass Ihnen in Ausgabe 07/2001 auf Seite 206 ein grober Fehler unterlaufen ist. Eine Überschrift dort lautet „Bayrische Gene" – aber wir Bayern schreiben dieses Wort „Bayerisch" mit „e" und bestehen darauf, dass diese schöne Sitte auch in Franken respektiert wird. So viel Zeit muss sein und so viel Platz sollte auch in Ihrer Gazette sein. Auch wenn der Duden beide Schreibweisen erlaubt, mir als Niederbayer würde das kleine „e" den Genuss Ihrer Rumpelkammer deutlich versüßen.

MIT BAYERISCHEN GRÜSSEN,
-KOPF DER MAIL LEIDER VERSCHWUNDEN-

Ihre nahezu vollständige Zustimmung und Wertschätzung zu erhalten, macht mich stolz und glücklich. Umso bedauerlicher finde ich es deshalb, Ihnen nicht uneingeschränkt Recht geben zu können. Zwar befinde ich mich schon sehr lange in der Diaspora (Gebiet, das nicht zu Bayern gehört), dennoch bin ich mir meiner Wurzeln durchaus bewusst, was auch die Kenntnis der richtigen Sprache (Bayrisch) (eigentl. „Bairisch", Anm. d. Lektorats) beinhaltet. Zur Gänze uninformiert über Ihren Wohnort, kann ich nur lokale Differenzen bezüglich der Aussprache vermuten, da das Fehlen besagten „e"s bei uns zur normalen Aussprache gehört und die Verwendung dieses Buchstabens eigentlich nur Eingemeindeten, Zugereisten, japanischen Touristen sowie einigen Tierarten zugeordnet wird, was aber eine andere Geschichte ist. Auch auf die Gefahr hin, Ihren Unmut zu erregen, werde ich weiterhin auf die Verwendung des „e" in „bayrisch" verzichten, um nicht mit lieb gewonnenen Traditionen zu brechen. Ich bin jedoch bereit, Ihnen eine größere Menge „e"s zukommen zu lassen, über die Sie nach Belieben verfügen können.

AUSSETZER

Peace Rossi,

*ich hab da ein Problem und wer könnte das wohl besser lösen als du? Seitdem ich **Black & White** spiele, hat sich mein Leben schlagartig verändert. Ich verspüre ständig das Bedürfnis, unanständige Dinge (nicht, was DU denkst!) zu tun. Alles fing an einem Samstagmorgen an: Nachdem ich am Tag zuvor zum ersten Mal **B&W** gezockt hatte, hatte ich auf einmal den dringenden Wunsch, meinen Zimmerkaktus aus dem Blumentopf zu reißen, was sich aufgrund der stacheligen Oberfläche als nicht machbar erwies. Als meine Katze mein Zimmer betrat, schlug das Trauma erneut zu: Ich forderte sie auf, mit einer Regenwolke meine Zimmerpflanzen zu bewässern. Da sie sich weigerte, sah ich mich gezwungen, ihr den Zauber vorzuführen, wobei ich bemerkte, dass auch ich das Wunder nicht vollbringen konnte. Sogar in der Schule verfolgt mich der **B&W**-Wahn: Nach dem Versuch, eine Klassenkameradin zu einem Klassenkameraden zu schubsen, erntete ich statt einem bestätigenden „Bekehrter Züchter"-Spruch nur strafende Blicke. Rossi, du siehst, was das Spiel für Auswirkungen für mich hat. Rette mich, bevor ich versuche, einen Feuerball zu entfachen!*

MFG STEFAN GIRLICH

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Ich habe derartige Tendenzen auch an mir selbst beobachten können. Meine **Diablo 2**-Zeit brachte mir unangenehmste Konsequenzen, als ich in den Dungeons des bayrischen (ich will das „e" nicht!) TÜV versuchte, diese ekligen, lästigen Fetische mit Feuerwällen zu vertreiben. Auf die Zwischenfälle während meiner **Dungeon Keeper**-Phase will ich aus Gründen des Jugendschutzes erst gar nicht näher eingehen – wer sich noch an die eisernen Jungfrauen und deren artgerechte Behandlung erinnert, wird eh wissen, was ich meine. Wenn deine mentalen Kontrollen etwas schwach sein sollten, kann ich dir nur raten, die Spielzeit rigoros einzuschränken und dich über die relativ harmlosen Ausrutscher zu amüsieren. Finger weg von Spielen wie **Desperados** und anderen Spielen, die explizit nicht gesetzeskonformes Handeln voraussetzen.

INFORMATIONSLÜCKE

Hi PC-Games-Team,

ihr schreibt in der PC Games 07/2001 unter der Überschrift Kaufgemeinschaft etwas leicht Ungewöhnliches. Die Lizenzbestimmungen der Hersteller, dass Spiele nicht kopiert werden dürfen, sind zumindest in Deutschland sehr fragwürdig, da es nach dem Copyright-Recht generell erlaubt ist, zumindest Sicherungskopien einer jeden CD anzufertigen. Eure Beschreibung macht da einen anderen Eindruck. Bei Musik-CDs ist es sogar noch besser – jeder darf so um die acht Mal eine CD kopieren und in seinem Freundeskreis verteilen. Von den Kopien dürfen natürlich keine Abzüge mehr gemacht werden. Bei den Seriennummern hilft das natürlich nichts, aber wer ein paar Softwareentwicklungs-Tools hat, kann sich die Routinen ja mal etwas näher anschauen (das ist aber nicht mehr so ganz legal) und sich so seine eigene Nummer basteln ... have a lot of fun! NICO MICHAELIS

Bei einer Sicherungskopie handelt es sich um eine Kopie, die zur Sicherung des Eigentums (in dem Fall des Programms) erstellt wurde. Wird eine Sicherungskopie weitergegeben oder aus anderen Gründen statt dem Original verwendet, mutiert diese legale Sicherungskopie zur illegalen Raubkopie. Da in besagtem Fall von „Kaufgemeinschaften" die Rede war, kann ich dir nur mangelhafte Aufmerksamkeit vorwerfen. Legale Kopien zeichnen sich unter anderem auch dadurch aus, dass sie stets nur EINEN Besitzer haben, welcher auch der Besitzer des Originals sein muss. Dass man Musik-CDs „so um die acht Mal" (man beachte die juristisch klare Formulierung „so um") kopieren und verteilen darf, ist natürlich purer Unsinn. Wer hat dir denn das erzählt? Derselbe Fachmann, der dich so umfassend über das „Copyright-Recht" (alleine bei dem Wort kann ich meine Lachtränen nicht zurückhalten) informiert hat? Ich gebe dir den dringenden Rat: Wechsle deine Informanten – und wenn sie eine „Lala"-Maske tragen, begegne ihnen mit Misstrauen!

RECHENKÜNSTLER

Hallo Rainer,

Raubkopien – ein unglaublich originelles Thema, ich weiß. Aber trotzdem will ich versuchen, dir mal klarzumachen, warum das Raubkopieren so populär und die Motivation dahinter durchaus nachvollziehbar ist. Verrate mir bitte mal eins: Warum ist ein PC-Spiel bitteschön satte 90 Mark wert? Man bekommt dafür einen Pappkarton, mit Glück eine Anleitung und das Jewel-Case mit der CD drin.

Wenn wir mal davon ausgehen, dass die CD samt Inhalt ungefähr den Geldwert von einem Musikalbum repräsentiert, die Anleitung noch mal 7 Mark kostet (vgl. PC Games mit CD-ROM: 9,90) und die Packung vielleicht auch noch mal 3 Mark ausmacht (keine Ahnung, was Pappe heute so kostet), dann kommt man auf einen Gesamtpreis von ca. 40 Mark. Da die CD an sich ja „billig" ist und nur der Inhalt sie „teuer" macht, der Inhalt aber in der Produktion immer gleich teuer bleibt, egal, wie viel für die CD letztendlich verlangt wird, könnte man durchaus noch einige Mark von den 40 Mark runtergehen – eventuell jedenfalls, eine gewisse Gewinnspanne gestehe ich den Softwarehäusern ja zu ;-). Realität ist aber nun mal, dass auf den eigentlichen PC-Spiele-Preis noch mal 40 bis 50 Mark draufgeschlagen werden. CARSTEN

Was du hier ablieferst, wird im Allgemeinen als „Milchmädchenrechnung" bezeichnet. Zudem sind einige grobe Denkfehler darin enthalten. Die meisten Computerspiele werden heute mit unglaublich großem Aufwand produziert. Ein Team von Programmierern, Designern, Musikern usw. ist unabdingbar. Das bedeutet aber, dass alleine an dem Spiel zehn bis zwölf Leute mindestens ein bis zwei Jahre lang arbeiten. Ich spreche jetzt noch nicht einmal von den ganz großen Monsterprojekten. Diese Leute wollen natürlich alle ihre Miete bezahlen. Das Softwarehaus legt die-

RAINERS EINSICHTEN
Rainer Rosshirt



Der G-Punkt: eine unverzichtbare Orientierungshilfe oder nur nutzloses Beiwerk? Lest selbst.

Ein Produkt kann zwischen 0 und 10 Godot-Punkten erhalten. Bei 0 Punkten ist es ohne nennenswerte Wartezeit zu haben, während 10 G-Punkte die Geduld eines buddhistischen Bären im Winterschlaf beim Kunden zwingend voraussetzen, um sicherzustellen, dass er nach all den Ankündigungen und Verschiebungen dem Artikel überhaupt noch Interesse entgegenbringen kann. Man möge mir verzeihen, wenn ich als Referenz für die höchste Punktzahl **Black & White** nehme. Das Spiel hat sich die 10 Punkte redlich verdient, da durch diverse Terminverschiebungen der „Godot-Faktor" in rekordverdächtige Höhen gehoben wurde. Dabei handelte es sich bekanntlich um erklärliche sowie einige unerklärliche Verzögerungen. Dazu gehörte auch das unbestätigte Gerücht, dass Aliens einen Teil des Quellcodes entführt hätten, um damit Experimente anzustellen. Der G-Punkt nach der rosshirtschen Formel enthält jedoch keinerlei Wertungen der Umstände. Berücksichtigt man dann auch noch den berühmt-berüchtigten Patch (alleswirdgut.exe), kommen wir auf klage und schreibe 12 Punkte, was bei 10 möglichen G-Punkten mehr als nur rekordverdächtig ist und beim Verbraucher eine Geduld voraussetzt, die man sonst nur bei Mitgliedern religiöser Sekten voraussetzt, die ohne zu murren und zu zweifeln auch die neunte Ankündigung des Weltuntergangs akzeptieren. Ich gratuliere hiermit den Lionhead Studios, die mich mit ihrer Leistung zum G-Punkt inspiriert und auch gleich die höchste Punktzahl erreicht haben. Gleichzeitig hoffe ich, dass das verschobene Commandos 2 bald erscheint...



ROSSIS RUMPELKAMMER

se Kosten aus und will daran natürlich auch etwas verdienen. Du bezahlst eigentlich nicht die CD, sondern den Aufwand, der für deren Inhalt betrieben wurde, aber das hast du ja schon vollkommen richtig erkannt. Nur die finanziellen Vorleistungen, welche für so ein Produkt erbracht werden müssen, tauchen nicht in deiner Rechnung auf. Auch nicht, dass Groß- und Einzelhandel das Produkt nicht aus schierer Menschenliebe verbreiten. Du vergleichst ein Spiel mit einer Musik-CD, was natürlich nicht zulässig ist. Und einen ganz wichtigen Faktor hierbei hast du noch vergessen: Computerspiele sind sehr viel stärker dem Faktor Zeit unterworfen als Musik-CDs! Der Markt für Spiele ist sehr viel schneller in Bewegung und schon nach wenigen Wochen ist ein Top-Spiel eben nicht mehr der Renner, wird preisreduziert angeboten und landet meist schon nach wenigen Monaten bei den Sonderangeboten. Musik ist da wesentlich haltbarer und zusätzlich kommt noch so manche Mark durch GEMA-Gebühren herein. Somit muss bei Spielen gänzlich anders kalkuliert werden.

HILFESTELLUNG

Hallo PC-Games-Team!

Erst mal ein dickes Lob für eure Zeitschrift. Vor allem für das neue CD-Verpackungssystem. Nun zum Thema: Ich bin Hobbyprogrammierer. Wir entwickeln 3D-Spiele und unser Problem ist es, Leute zu finden. Ich wollt nun fragen, ob ihr eine Rubrik „Nachwuchs-Entwickler" hinzufügen könntet, wo man alles Interessante für den Nachwuchs-Entwickler finden kann – beispielsweise einen Buchtipp oder besonders gute Info-Seiten rund ums Programmieren, Kontakte zu Hobbyprogrammierern oder etwas anderes. Ich würde euch auch helfen oder Tutorials schreiben. Ihr solltet diese Rubrik einbauen, denn es würde eure Zeitschrift komplett machen. Wenn es nicht klappen sollte mit der Rubrik, hoffe ich, dass ihr den unteren Text 100 % abdruckt:

An alle jungen Programmierer(innen): Wir suchen Leute zwischen 16 und 18 Jahren, die uns unterstützen wollen und Erfahrung mit OpenGL und C/C++ haben. Sie sollen sich bei folgender E-Mail-Adresse melden: Philipp-Sander@gmx.de. Vielen Dank! PHILIPP SANDER

Spontan sind wir jetzt eigentlich der Meinung, dass wir eine Zeitschrift für die Anwender von PC-Spielen seien und besagte Rubrik eigentlich nicht unbedingt in unser Ressort fällt. Erschwerend kommt noch hinzu, dass mir so ad hoc auch nicht einfällt, wie diese Rubrik aussehen könnte. Es steht auch zu befürchten, dass sie zu umfangreich würde. Aber es wäre nicht das erste Mal, dass wir etwas einführen, nach dem ihr verlangt. Ich harre hiermit also auf des Volkes Stimme. Wie findet ihr diese Idee? Ich kann dir aber vorab gerne hilfreich unter die Arme greifen, indem ich deinen Aufruf abdrucke.

ALKOHOL-MISSBRAUCH

Lieber Rainer,

da ich bereits Abonnent eurer Zeitschrift bin, brauch ich diese ja nicht mehr weiter loben, da ich mich eh schon für sie entschieden hab. Nun aber zu meinem eigentlichen Problem: Als ich neulich von der tollen Idee mit der Bierdiät in deiner Rumpelkammer gelesen hatte (Energieverbrennung durch Bierwärmen in der Hand), entschloss ich mich gleich, diese auf ihre Wirksamkeit zu testen. Als ich aber dann nach Stunden intensiver Diät merkte, dass ich a) fix und fertig bin und b) noch nix abgenommen hatte, geschah für mich das Unglaubliche vor meinen Augen: Auf meinem Monitor erschienen leicht bekleidete Meerjungfrauen, die von mir deine Adresse verlangten. Ich konnte leider nur mit deiner E-Mail-Adresse dienen. Jetzt habe ich zwei Fragen an dich: 1. Haben sich die Nixen schon bei dir gemeldet und 2. wohin wurden die Daten geschickt, die ich mit meiner Maus aufgenommen habe, und kann ich davon ausgehen, dass sich das Material (trotz eventueller Funkstörungen durch die Übertragung) noch in einwandfreiem Zustand befindet? Ich hoffe, du findest Antworten auf meine Fragen. CARLO

Auf deinem Monitor erschienen Meerjungfrauen? Na ja – das ist im Internet nichts Ungewöhnliches. Allerdings finde ich es ein wenig schwach von dir, dass du mir die Verantwortung für deinen Besuch auf Schmuddelseiten unterjubeln willst. Es kann sich hierbei natürlich auch um die Folge von Alkoholmissbrauch handeln. Habe ich vergessen zu erwähnen, dass ich in besagter Kolumne ausschließlich von alkoholfreiem (!) Bier gesprochen habe? Bei mir haben sich die Nixen natürlich nicht gemeldet, da alle meine Kontakte zu meinen Groupies über Wasser stattzufinden pflegen – ohne Ausnahme. Die Daten, die von deiner Maus übertragen wurden, sind ganz bestimmt in ausgezeichnetem Zustand. Ich darf an dieser Stelle frei aus dem Film **Fletcher's Visionen** zitieren: Nur weil du paranoid bist, heißt das nicht, dass nicht wirklich jemand hinter dir her ist.

RICHTIG-STELLUNG

Tach Rossi,

in der letzten Ausgabe ist in deiner Antwort davon die Rede, dass sich eine große Kaufhauskette mit Hauptsitz in Essen sträubt, Spiele ab 18 in ihren Filialen zu verkaufen. Das stimmt so nicht ganz, denn bei uns in Duisburg stehen auch solche Spiele und DVD-Filme im Regal. Dies ist jetzt nicht die Ausnahme, wie du eventuell annehmen wirst, sondern auch die „Know House"-Läden (die zum selben Konzern gehören) führen oft solche Artikel. Das Ganze ist kein personelles Problem, wie einem die Arbeitgeber immer so schön vorjammern, sondern man möchte sich ein sauberes Image geben.

Wir verkaufen nur „saubere" Produkte, die nicht anecken oder Kundschaft fern halten. Denn Alkohol und Zigaretten werden ja auch nicht in Vitrinen gestellt. Die Mitarbeiter an den Kassen in den betroffenen Abteilungen müssen eventuell genauso den Ausweis verlangen! Und diese Abteilungen sind öfter unterbesetzt als die Multimedia-Abteilungen! Macht weiter so, euer Zine ist klasse! SEBASTIAN

Vielen Dank für deine Mail. Ich hoffe, deine Abteilung macht damit genug Umsatz, um die Entscheidung eures Abteilungsleiters zu rechtfertigen. Ich sehe es schon als eine Serviceleistung an, wenn ich FSK-18-Produkte kaufen kann, ohne ausschließlich auf das Internet angewiesen zu sein. Ein Haus, welches so etwas anbietet, hätte weder bei mir noch beim Großteil unserer Leser den Ruf, „ein unsauberes Image" zu haben. Im Gegenteil. Man kann so eine Einstellung auch „kundenorientiert" nennen. Meine Empfehlung an deinen Chef: Möge die Macht des Euro mit ihm sein.

Sparen Sie sich schlau!



PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer. Testen Sie jetzt drei Ausgaben zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich** – Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch** – Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent** – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

PC Games Hardware – TESTS ■ TIPPS ■ TUNING – DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

www.pcgameshardware.de

☒ Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM! (P3 PH 30)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: http://abo.computec.de

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Florian Stangl [fs@pcgames.de] Sport, Action
Wacht neben einem Eishockey-Schläger auf, verbringt die Mittagspause mit **Need for Speed** und putzt abends seinen Raketenwerfer. Der Stanglnator stört sich auch nicht an nörgelnden PR-Managern.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.


Sascha Gliss [sg@pcgames.de] Simulation, Sport
Tausendsassa Gliss tanzt gerne auf allen Hochzeiten und bekommt nur bei öden Wirtschaftssimulationen Schweißausbrüche. Setzt man ihn vor eine Online-Flugsimulation, vergisst er alles um sich herum.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Sascha um die Wette oder ballert wild um sich.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbrief-onkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD

Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen und Anregungen zu den Videos

Klaus Rohrhuber [kr@pcgames.de]

Fragen zu Hardware-Tests

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE
PC Games, Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141
Anzeigenberatung:


Wolfgang Menne -144 (Hardware)


Ina Schubert -346

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media, Roonstraße 21,
90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,-
(Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD	ISSN 0947-7810	VKZ B12782
PC Games Plus	ISSN 1432-248x	VKZ B41783
PC Games Magazin	ISSN 0946-6304	VKZ B83361
PC Games DVD	ISSN 1616-6914	VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@dsb.net

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage 1. Quartal 2001 239.409 Exemplare



Ermittelte Reichweite 860.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats August?



STÄNDCHEN Mit immerhin zwei Songs hat es Big-Brother-Nominator Christian in die deutschen Top 10 geschafft. Das reicht erst mal ...

Das exklusive PC-Games-Spielepaket geht in diesem Monat ins niedersächsische Wabern, wo es Schnappschuss-Gewinner Jens Weber in Empfang nehmen wird. Sein Spruch (den er per E-Mail eingesandt hat) fand in der Redaktion den größten Anklang. Sie haben auch so eine gute Idee? Dann machen Sie es wie Herr Weber und nehmen Sie teil!

Gewinn-Hotline: 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. Juli 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



BESÄNFTIGT Mike Wilson, Chef von g.o.d. (u. a. Max Payne), genießt seinen E3-Besuch.

Am 01. August erscheint die PC Games 9/2001

Mega-Tests

Die überraschende Terminverschiebung von **Commandos 2** führt dazu, dass sich die Besprechung des Taktik-Highlights auf die nächste Ausgabe verschiebt. Ebenfalls im Test: das **Baldur's Gate 2**-Add-on, **Max Payne, I-War 2** und das **Siedler 4**-Zusatzpaket.

Black&White-Patch

Technische Probleme mit **Black & White**? Das lässt sich ändern: Auf der Heft-CD/-DVD befindet sich das offizielle Mega-Update, das nicht nur einige Dutzend Bugs beseitigt, sondern das Spiel auch um einige neue Features ergänzt.

Rollenspiele 2001

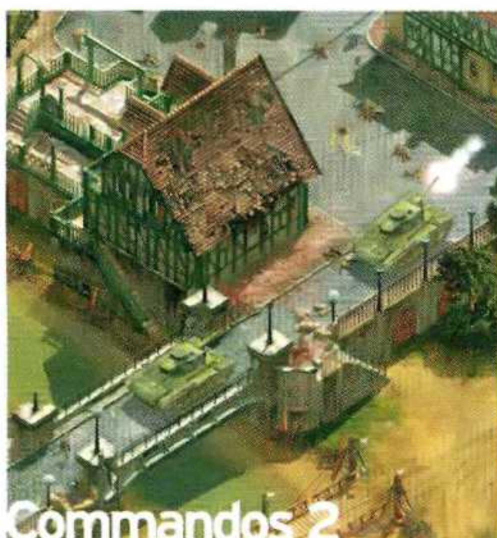
Dungeon Siege, Morrowind, Dungeon Siege und **Torn** sind gerade mal vier der vielen atemberaubend schönen Rollenspiel-Neuheiten, die in den nächsten Monaten sowohl die etablierte 2D-Konkurrenz **(Diablo 2, Baldur's Gate 2)** als auch 3D-Rivalen wie **Gothic, Vampire** und **Ultima: Ascension** attackieren. Ausgestattet mit Maßstäbe setzender Grafik, einfacher Bedienung und nicht selten sogar einem Editor, entstehen hier Sagen von epischen Ausmaßen. Doch wo liegen die Unterschiede? Wir vergleichen alle Titel und verraten, in welchem Rollenspiel das meiste Potenzial steckt. Außerdem werfen wir auch einen Blick auf die Zukunft der so genannten Massive-Multiplayer-Rollenspiele: Wie geht's mit **Everquest** weiter? Was macht **Star Wars Galaxies** so einmalig? Wer ein Faible für Charakterwerte, Klassen und Unique Items hat, darf den großen Rollenspiel-Vergleich auf gar keinen Fall verpassen!

Tipps & Tricks

Nach acht Seiten **Diablo 2**-Test steht für Sie fest: „Dieses Add-on muss ich haben"? Für diesen Fall haben unsere **Diablo 2**-Profis nützliche Tabellen, alle Quests und gewiefte Taktiken zusammengestellt. Außerdem: der große **Operation Flashpoint**-Showdown.

FIFA 2002

Freibelegbare Tastatursteuerung? Pässe in den freien Raum? Wie sich diese **FIFA 2002**-Neuerungen in der Praxis auswirken, haben wir für Sie ausprobiert. PC Games stellt Ihnen das vermutlich innovativste **FIFA** seit Jahren vor!



Commandos 2



Rollenspiel-Special



Operation Flashpoint

SUDDEN STREIK



Foto: Cinetext



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage – 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine aktuelle CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier und sein Musikprojekt **Mittermeier & Friends** finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level können Sie unter www.pcgames.de nachlesen.

Hallo Zielgruppe!

Ich bin ja selbst ab und zu mit dem Flugzeug unterwegs. Am liebsten nach New York. Deshalb dachte ich jetzt: Michl, informier dich mal aus erster Hand. Lerne fliegen wie ein Vogel. Gesagt, getan, mit dem **Microsoft Flight Simulator** werde ich jetzt mal ganz realistisch das harte, aber lohnende Leben eines Piloten in der zivilen Luftfahrt nachstellen. Meilen, Mädels und Tarifverträge. Zum Beispiel Pilot bei der Lufthansa, da kann man nichts falsch machen. Zumindest fallen dort Verspätungen nicht weiter auf. Nichts wie hinein ins Vergnügen:

Also bin ich erst mal in den Streik getreten. Ja, da kann jeder kommen und sagen, flieg mal, ist ja dein Computerspiel, aber ich bin eben konsequent. Zugegeben, meine Forderungen waren hart. 30 Prozent mehr Arbeitsspeicher bei vollem Festplattenausgleich oder ich fliege nicht, basta!

Und weil ich so erst mal nix zu tun hatte, hab ich einfach in meinen Streikpausen **Wing Commander Prophecy** gespielt. Fliegen für die Ehre, für die Freiheit im Universum und für den Traum eines jeden Space-Piloten: der größte Stecher im Weltraum sein. Michl im Dienst auf der TCSMidway, im Luftkampf in seiner F/A-105A Tigershark Multi-Role Fighter mit Anti-Radiation Missiles (nicht zu verwechseln mit der FA/548 Schwingkopfzahnbürste mit Schrägborsten bei Aldi). Und was glaubt ihr, wen treff ich auf dem Raumschiff? Mark Hamill, den Milchbart-Ritter aus **Star Wars**. Luke Skywalker. Er heißt jetzt auf einmal Commodore Christopher Blair. Dem hab ich erst mal was vorgeflogen!

Das hat wiederum die Jungs bei Lufthansa so beeindruckt, dass sie mich wiederhaben wollten und als Vermittler den Überflieger unter den Streik-Schlichter-Jedis geholt haben: Hans-Dietrich Genscher. Der hat Jahre in Flugzeugen verbracht, Fleisch gewordener Miles & More sozusagen, und außerdem ist er mit Yoda verwandt, wie man schon an den Ohren sehen kann.

Aber es war zu spät. Ich bin bei Mark Hamill geblieben, trotz dem ganzen Blair-Blödsinn. Und was glaubt ihr, wie der Kampfname von ihm ist? „Maverick". Moment mal! Hier hört der Spaß auf. Maverick ist immer schon James Garner gewesen, zur Not noch Mel Gibson, aber nicht Luke Skywalker. Da könnte ja jeder kommen. Das wäre, wie wenn Darth Vader plötzlich Pilot bei der Lufthansa ist. Oder der Imperator Gewerkschafter. Und Chewbacca wird dann Sprecher der Rebellen-Pilotenvereinigung „Cockpit". Wir fliegen dann alle gemeinsam in einer Concorde nach New York, stürzen Microsoft, erhöhen unser Gehalt um 30 % und befreien die Prinzessin Leia und das Kilrathi-System.

Noch Fragen?

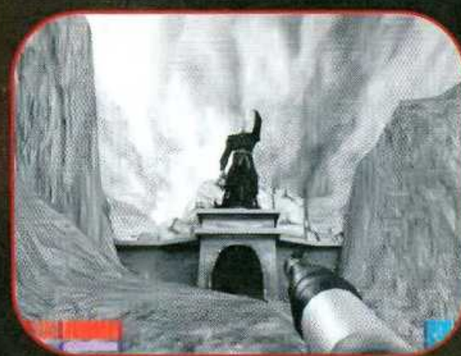
Möge die Macht mit Euch sein und beachtet die Anschnallzeichen.

Euer Michl









Voyager Tour Mode Neue Holodeck Missionen
21 neue Multiplay Maps

™ & © 2001 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. © 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie. © 1999-2001 Id software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



ACTIVISION

PC CD

PC CD-ROM

EXPANSION PACK

STAR TREK VOYAGER™ ELITE FORCE™

U.S.S. VOYAGER NCC-74656



"Action-Spiel des Jahres"

(PC Player, 1/2001)

ACTIVISION

Life tastes good

koffeinhaltig; Coca-Cola und die Konturflasche sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company



